ALMANAQUE

World GAMES

PROGAMES
Canaã
ANO I - Nº 01 - R$ 4,90

Castlevania
Symphony of the Night

ESTRATÉGIA COMPLETA, MAPAS INTEIROS PARA O CASTELO NORMAL E INVERTIDO E LISTA DE ITENS

RESIDENT EVIL & RESIDENT EVIL 2

SUPER ESTRATÉGIA PARA OS DOIS JOGOS COM TODOS OS SEGREDOS, TRUQUES, MANHAS E CÓDIGOS

7 897763 570580 >

A DIPRESS E A EDITORA CANAÃ ESTARÃO PRESENTES NO

Salão Internacional do Livro de São Paulo 99

DE 21 DE ABRIL A 2 DE MAIO. EXPO CENTER NORTE - MARGINAL TIETÊ

PAVILHÃO VERMELHO - RUA L ESQUINA COM A RUA 2.400

Cultura e lazer de mãos dadas no maior evento literário do país.

AGUARDAMOS A SUA VISITA!

Canaã

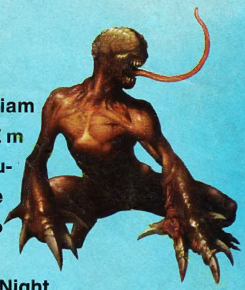
A SUA NOVA OPÇÃO

Di Press

DISTRIBUIDORA DE IMPRENSA
NACIONAL E INTERNACIONAL

EDITORIAL

CASTLEVANIA X RESIDENT

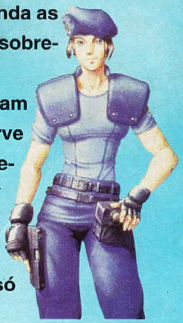


A noite cai. Sob a sombra da lua branca, trovões golpeiam impiedosos os solos profanos da Transilvânia. Em meio às gotas d'água que caem tentando, em vão, purificar a alma daqueles que um dia levaram a alma de uma inocente, um único homem desperta de um sono que esperava não mais acordar...

Estamos falando de Castlevania: Symphony of the Night, a versão americana de Dracula X: Nocture in the Moonlight, que depois de algum tempo de espera, foi lançado sem nada perder para a versão japonesa. Além de conferir a excelente tradução e dublagem, agora você pode jogar como Richard Belmont, usando o truque.

Nesta aventura, onde a Konami mostra tudo o que é capaz, com um excelente enredo, gráficos com efeitos especiais, cenários detalhados e músicas de altíssima qualidade que dão um clima sombrio ao game, você é Alucard, o filho único do temido Conde VladTeps, mais conhecido como Conde Drácula.

Ainda no clima de terror, Resident Evil é com certeza um dos games mais jogados, existindo muitos fãs-clubes em todo o Brasil e que, enquanto aguardamos o terceiro episódio da série, ainda recebemos muitas cartas com dúvidas desde a primeira versão. Aqui você vai encontrar a estratégia completa de Resident Evil 2, como habilitar os personagens secretos, tirar Ronking A, trocar a roupa dos personagens e ainda as estratégias paraTo-Fu (o sobrevivente) e para Hunk (o quarto sobrevivente).



Para Resident Evil, detalhamos as partes que mais causaram dúvidas jogando com Jill e vale lembrar que a estratégia serve para Playstation e para Saturn (e também para a versão japonesa).

Ambas as estratégias já foram lançadas separadas nas revistas produzidas pela Progames e estamos relançando para você que perdeu alguma delas ou que veio a se ligar nos jogos só agora.

ÍNDICE

RESIDENT EVIL 04
RESIDENT EVIL 2 16
CASTLEVANIA 45

RESIDENT EVIL

O game começa na sala principal (no primeiro andar da mansão). Chris ficou para trás, Jill tenta sair para procurá-lo e acaba sendo barrada por Wesker. Após o bate papo, eles escutam um tiro. Wesker acaba mandando Jill investigar (talvez seja Chris) e Barry se oferece para acompanhá-la.

Na Dinning Room, Barry vê sangue derramado próximo à lareira. Sobre a mesma, pegue o Wood Emblem e entre pela porta do lado direito da sala. No corredor, vá para o final e vire à esquerda (do personagem). Uma criatura está devorando Kenneth e logo vai para cima de Jill.

Dê um olé no cara, vá no corpo e pegue dois Clips para a Beretta (ou volte mais tarde), depois volte para onde Barry ficou.

Um monstro vai pintar na sala e Barry dá conta do recado. Volte para a sala principal onde Wesker deveria estar.

Explore o local junto com Barry (vá embaixo da escada e volte), mas não tente sair pela porta principal.

Barry vai entregar o Lockpick para Jill e vai embora. Volte para a Dining Room e da mesma siga para o corredor onde você enfrentou o primeiro zumbi.

No corredor, vire para o lado direito (do personagem) e entre pela porta. Na sala, empurre a estante e pegue as notas musicais.

Vá ao piano e use as notas para tocar uma música a qual vai revelar uma passagem secreta.

Dentro da passagem secreta, pegue o Gold Emblem e coloque o Wood Emblem no lugar. Volte até a Dinning Room e coloque o emblema onde você pegou o primeiro.

Pegue a Shield Key que está atrás do relógio e volte para a sala principal. Da sala principal, suba a escada. Na parte de cima, entre pela segunda porta (do lado direito da tela) num corredorzinho acima da sala principal.

Depois entre por outra porta no fim do corredor com rastros de sangue. Você vai encontrar Barry. Mas ele não tinha ido pelo andar de baixo? Ele mostra o corpo de Forest; pegue a Bazooka e desça para a sala principal. Obs.: não gaste munição ainda.

Entre pela porta dupla azul e empurre a escada até à estátua para pegar o mapa do primeiro andar. Há um Ink Ribbon no fim do corredor bloqueado com uma mesa. Você pode passar pelo lado esquerdo (do zumbi) estirado no chão.

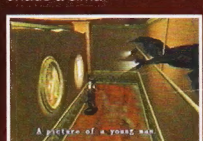
Entre pela porta do lado direito da estátua. Passe correndo pelo corredor e tome cuidado com os dois cachorros.

Caso decida encará-los, você pode pegar munição atrás da mesa com destaque de cor antes da porta. Vá para a próxima porta. Perto da porta que você atravessou, tem uma Green Herb e uma porta de metal que você não pode abrir no momento. No corredor, você vai encontrar uma outra porta que vai levá-lo ao banheiro onde não há nada de especial (pelo menos com Jill). No fim do corredor, entre pela porta dupla, ignorando a que está ao lado. Mate os zumbis. Destranque a primeira porta do lado direito (do personagem) e siga para a última porta do lado esquerdo.

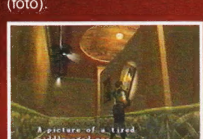
Na galeria, não se preocupe com os corvos. Ignore o primeiro quadro perto da porta e aperte os botões de cada quadro a seguir nesta seguinte ordem: "A Newborn Baby", está depois do quadro torto (foto).

"A Infant", é o quadro redondo no corredor seguinte após um quadro aparentemente branco.

"A Lively Boy", do lado esquerdo do quadro já mencionado a cima.

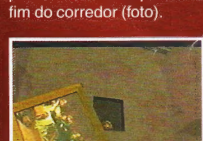


"A Young Man", é o quadro que aparenta ser branco. (foto).

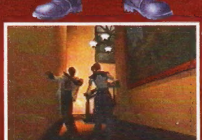


"Tired Middle-Aged Man", o quadro torto antes do Newborn Baby (foto).

"A BoldLoock Old Man", o penúltimo e maior quadro no fim do corredor (foto).



Por último, vá ao quadro que está no fim do corredor. Assim que acionar o switch, a música vai mudar e o quadro vai cair revelando a Star Crest.



Saia da galeria e volte para a porta que você destrancou a pouco (no corredor). Do outro lado, você vai se deparar com um zumbi; mate-o ou simplesmente esquive-se dele. Tem uma Green Herb perto da escada e uma porta. Entre pela porta, esvazie seu inventário, carregue apenas a Shield Key, a Beretta e munição; não esqueça de pegar o Chemical ao lado do baú e leva-lo consigo.

Subindo a escada, detone dois zumbis. Vá para a porta no fim do corredor do lado direito (da escada). Assim que você sair pela porta, mate o zumbi do lado esquerdo (do personagem) e volte para abrir uma porta do lado contrário.

Dentro da sala, você vai encontrar sobre a mesa o Botany Book. Destranque a porta dentro da sala e volte para o corredor. No corredor haverá portas que você por enquanto, não poderá abrir. Mate mais um zumbi mais à frente e entre pela porta.

Da sala principal, entre pela porta do outro lado após a escada. Na parte de cima da Dinning Room, vá pelo lado esquerdo (do personagem) para evitar o zumbi da direita. Fique atrás da estátua e mate o outro zumbi à frente Depois empurre a estátua para frente e para a beira fazendo-a cair. Siga para a porta mais ao fundo.

Após a porta, cuidado com dois zumbis que estão vagando. Mate-os e desça a escada. Lá embaixo, você vai encontrar mais dois mortos-vivos; um à frente e outro abaixo da escada. Ignore-os e entre pela porta que está do lado da escada.

Mais um baú e uma máqui

na de escrever para salvar seu progresso. Sobre a cama, você pode pegar um Ink Ribbon. Pegue munição para a Beretta (caso tenha ainda no baú) e volte para a ativa.

Siga para uma porta no fim do corredor, cuidado com os mortos que vão estar no caminho (esquive-se deles). Atrás da porta já mencionada, tem mais um cadáver ambulante e atrás do mesmo, um corredor onde tem uma porta. Entre por esta porta, use o Chemical no motor ao lado da porta. Você vai matar as raizes na fonte e assim poderá passar numa boa. Há muitas Herbs (2 vermelhas e 4 verdes), pegue uma de cada e combine-as. Pegue a Mansion Key no escudo e volte ao corredor.

Vire à esquerda (do personagem), mate mais um morto (que trecho sem sentido!) e vá direto para a porta no fim do corredor. Você vai sair no primeiro corredor onde apareceu o primeiro zumbi.

Vá até a Dinning Room, pegue a Blue Jewel e volte para abrir as portas que você deixou para trás.

Abra a porta do lado esquerdo (do personagem). No quarto, você pode pegar munição para a Beretta sobre a cama. Vá para a escrivaninha do outro lado da cama e pegue o Keeper's Diary sobre a mesa. Assim que você tentar pegar o documento, um morto-vivo vai sair do armário. Apague o cara e pegue munição para a Shotgun. Ao sair do quarto, tem um espaço (onde estava um zumbi) com uma porta mais adiante.

Ponha a Blue Jewel na estátua do tigre. Um compartimento secreto vai revelar a Wind Crest. Vá para a sala perto da escada (onde tem o save e o baú).

Antes, de uma passada na porta que está trancada. Com a Mansion Key, você terá acesso ao quartinho. No armário, você pega munição para a Beretta e a Broken Shotgun. Na gaveta da escrivaninha tem munição de Shotgun. Passe no quarto (onde tem o baú) e alivie o seu inventário. Leve as chaves e arma (menos a Bazooka). Suba a escada e siga para onde você pegou o Botany Book.

No corredor a caminho da sala, tem duas portas que não podiam ser abertas. Abra a marrom, mas não entre ainda. Mais ao fundo, no corredor, tem uma outra toda esverdeada. Entre e empurre as estátuas para cima dos ralos. Aperte o switch no chão para abrir um compartimento no qual você vai pegar a Sun Crest. Agora vá para a escada próximo de onde você está, onde você abateu dois zumbis. Entre pela primeira porta após a escada.

Você se depara com uma cabeça de alce na parede. Vire à esquerda (do personagem). Na saleta, você vai se encontrar outra vez com Barry. Ele vai lhe entregar o Researcher's Will, fala um pouco e depois vai embora. Do lado da porta tem uma placa transparente com insetos. Aperte o switch para esvaziar o aquário, depois empurre o mesmo para a direita da tela e em seguida empurre a estante para o espaço onde estava o aquário. Atrás da estante, você pega Explosive Rounds para a Bazooka e no casaco branco ao lado da porta um Ink Ribbon. Saia da saleta e vá para a outra porta que vai lhe dar acesso ao quarto.

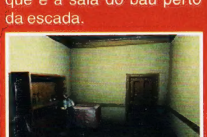
No já mencionado recinto, você pega o isqueiro (Lighter) sobre uma pequena estante iluminada. Atrás da segunda cama, da esquerda para a direita de tela, você pega munição para a Beretta. Perto da outra cama tem uma Red Herb, saia! Volte para o corredor e siga para outra porta mais ao fundo.

Tem uma Green Herb e uma lareira. Use o isqueiro na lareira e pegue o mapa do segundo andar. Volte para o corredor (onde você pegou a Sun Crest) e entre pela porta marrom que você destrancou.

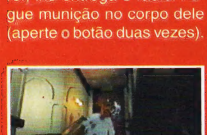
Já dentro, mais ao fundo es-

tará Richard agonizando e com uma enorme dentada de cobra no peito. Você terá de pegar o antídoto para salvar a vida de Richard.

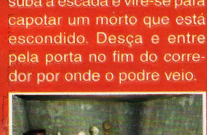
O mapa vai indicar o local que é a sala do baú perto da escada.



Pegue o Serum no armário perto do baú (não deixe o isqueiro e nem uma das chaves, leve uma erva vermelha). Volte até Richard. Assim que chegar, Jill vai dar o Serum a Richard. Ele não resiste, mas antes de morrer, lhe entrega o rádio. Pegue munição no corpo dele (aperte o botão duas vezes).

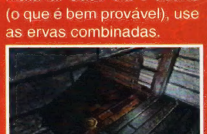


Depois, pegue uma erva verde e combine-a com a vermelha. Siga para a porta, suba a escada e vire-se para capotar um morto que está escondido. Desça e entre pela porta no fim do corredor por onde o podre veio.

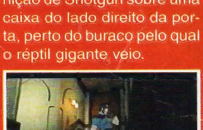


Na sala, acenda o candelabro sobre a mesa. Empurre o armário rente ao candelabro, pegue munição (Acid Rounds) para a Bazooka, na estante mais fina do outro lado da sala você vai encontrar munição para a Beretta. Sobre a mesa tem um Ink Ribbon. Volte, suba a escada e entre pela porta.

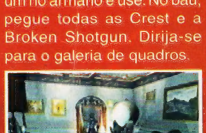
Sujou, é cobra! Cuidado quando a cobra gigante aparecer, não é necessário matá-la. Caso ela o acerte (o que é bem provável), use as ervas combinadas.



Esquive-se dela, corra para o buraco por onde a danada veio, pegue a Moon Crest e caia fora. Lembrete: tem munição de Shotgun sobre uma caixa do lado direito da porta, perto do buraco pelo qual o réptil gigante veio.

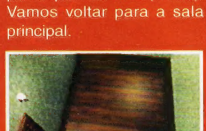


Epa, Jill começa a passar mal! Vá para a sala onde você pegou o Serum. Pegue um no armário e use. No baú, pegue todas as Crest e a Broken Shotgun. Dirija-se para o galeria de quadros.



Na sala principal, abra a portinha (perto da outra porta dupla e azul). Na salinha, você pega munição para a Beretta na mezinha com espelho.

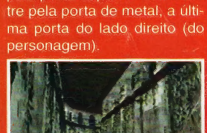
No apertado corredor atrás da estante tem um zumbi e uma mesa com munição para a Shotgun. Tem uma porta no fim do corredor, que o leva para uma sala com um morto muito vivo estirado no chão; entre as cortinas tem um Ink Ribbon e perto de um espelho, uma porta que não abre (ainda). Vamos voltar para a sala principal.



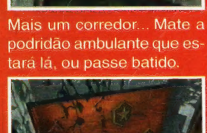
Entre pela porta azul, atravesse o corredor e depois da porta no fim do corredor tem uma porta de metal que você pode destrancar. Do lado de fora da Mansão.

Não há nada de muito especial, apenas dois cachorros e algumas Green Herbs. Pegue-as mais tarde. Siga pelo corredor e quando chegar no final do mesmo, entre pela porta que está rente à porta dupla.

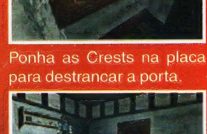
Passando pela saleta e chegando numa outra pequena sala com uma mesa, pegue a Shotgun na parede e ponha a Broken Shotgun. Saia e entre pela porta dupla à frente. Entre pela porta de metal, a última porta do lado direito (do personagem).



Mais um corredor... Mate a podridão ambulante que estará lá, ou passe batido.



Ponha as Crests na placa para destrancar a porta.



Após a porta, empurre a es-

cada para perto de uma prateleira do lado direito da porta. Pegue a manivela (Crank) e vá para a grande porta dupla de metal.

Finalmente fora da Mansão! No jardim, cuidado com duas carcaças de cachorros que estão rondando pela área. Bote-os para dormir sem dó e sem dor! Tem um corredor no canto direito da tela onde você pega o mapa do jardim. Tem uma boa variedade de ervas (2 vermelhas, 2 azuis e 3 verdes). Pegue as azuis e siga para o portão.

Do outro lado, use a Crank na viga do lado esquerdo da piscina, fazendo com que a água seja escoada e abrindo caminho.

Atravesse a pequena ponte e ao subir na outra extremidade, saia correndo até chegar ao elevador para não ser picado pelas cobras.

Ao chegar na parte de baixo, a água da piscina formou uma cortina d'água. Tem mais dois animais podrões. Não gaste munição, procure chamar a atenção deles (coisa que não vai ser muito difícil). Esquive-se e entre pelo portão mais à frente.

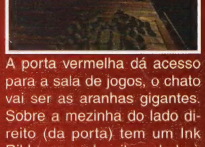
Mais ervas (2 azuis e 2 verdes) logo de cara; é uma boa pegar as azuis, mas deixe para depois. Mais lindos cachorrinhos estão no corredor que vai levá-lo para Guardhouse.

Finalmente fora de perigo (temporariamente). Tem mais ervas à frente. Empurre a estátua para o corredor do lado direito e do mesmo para uma abertura no chão em um outro estreito corredor à direita (não se irrite, adoramos repetir palavras).

No corredor por onde você empurrou a estátua, tem três portas, sendo uma vermelha mais ao fundo. Entrando pela primeira porta do lado direito da tela, tem baú e uma máquina de escrever. Na estante mais ao fundo tem uns baratinhos (F. Aid Spray e Explosive Rounds). Deixe a Crank!

Ao sair do quarto, entre pela outra porta marrom. Do lado da porta, tem uma portinha que dá acesso ao banheiro. Entre por ela. Tem uma banheira cheia de um líquido verde, escoe-o para poder pegar a C. Room Key. Saia do banheiro e vire à esquerda até o quarto.

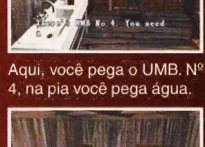
Mais companhia desagradável! Mate os mortos (putz!) e abra a gaveta da mezinha para pegar munição para a Shotgun. Pegue o Red Book sobre a cama e volte para o corredor.



A porta vermelha dá acesso para a sala de jogos, o chato vai ser as aranhas gigantes. Sobre a mezinha do lado direito (da porta) tem um Ink Ribbon e no barril grudado à parede do lado direito tem munição para a Beretta. Do outro lado da sala, tem uma mesa de sinuca. Veja a posição dos tacos, é como se eles fossem os ponteiros de um relógio. Saia da sala e vá para o corredor no qual você deixou a estátua cobrindo o buraco. Entre pela porta.

No novo corredor, tem mais duas portas, entre pela primeira. Mais ao fundo e à esquerda (do personagem) tem um cacho de abelhas super desenvolvidas e na mesa ao lado você pega a Dormitory Key. Pegou a chave? Pé na tábua!

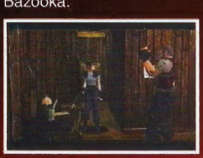
Vá ao painel desta porta (foto) perto de onde você está. No painel, digite os seguintes números 3, 4 e 5. Dentro da sala, tem prateleiras e um monte de tranqueira que serve para fazer uma substância chamada V - Jolt. Pegue apenas três garrafinhas das quatro que estão disponíveis pela sala.



Aqui, você pega o UMB. Nº 4, na pia você pega água.

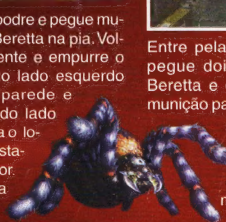
Aqui, você pega o UMB. Nº 2. Faça o seguinte: 1= Encha um recipiente com água e outro com UMB. Nº 2; combine-as para obter o NP-003. 2= Agora encha um

recipiente com UMB. Nº 4 e combine com o NP-003; agora você tem o UMB. Nº 7. 3= Encha mais um recipiente com UMB. Nº 4 e outro com UMB. Nº 2, combine-os para obter o Yellow-6. 4= Combine o Yellow-6 com o UMB. Nº 7 para conseguir o UMB. Nº 13. 5= Finalmente faça outra solução de NP-003 e misture com UMB. Nº 13 para conseguir o V-Jolt. Vá na sala com baú, fique com o V-Jolt, deixe as garrafas vazias e pegue a Bazooka.



Depois volte para o corredor (o das duas portas), entre pela segunda porta perto da estátua. Obs.: atrás da estátua, tem três ervas. Ao chegar à porta, Jill vai ouvir vozes e, ao entrar, ela se depara com Barry (de novo). Depois de mais blá, blá, blá, o cara vai embora. Pegue o mapa do dormitório e o Plant 42 Report sobre a cama. Abra a gaveta da mezinha para pegar mais munição de Shotgun. Volte e entre pela porta do banheiro.

Detone o podre e pegue munição de Beretta na pia. Volte novamente e empurre o armário do lado esquerdo contra a parede e depois a do lado direito para o local onde estava a anterior. Desça pela escada.



Na parte de baixo, você vai ter que empurrar as caixas dentro d'água para poder atravessar.

As ervas deixe para depois, vá para porta dentro d'água. Vire à direita (do personagem) e depois à esquerda. Vá em direção à porta do lado esquerdo (do personagem), não tenha medo dos tubarões.

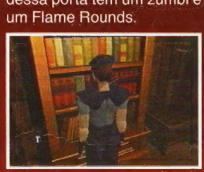
Entre rapidamente pela porta. Ufa, são e salvo dos tubarões! Acione a alavanca abaixo da luz vermelha piscante para secar o ambiente. Depois acione a do lado da porta.

Entre pela porta ao lado, pegue dois Clips para a Beretta e duas caixas de munição para Shotgun, não esquecendo de pegar a Dormitory Key. Faça o caminho de volta.

Antes, entre por esta porta e use o V-Jolt na raiz do problema, ou melhor, na raiz da planta.

Dê uns tiros para acabar com o sofrimento dos tubarões. Vá para porta perto do cacho de abelhas.

Chegando na localidade já mencionada, entre pela porta perto da colméia. Do lado de dentro tem outra porta que dá acesso ao banheiro. Atrás dessa porta tem um zumbi e um Flame Rounds.



Indo para o quarto no fim do corredor, na gaveta tem um Ink Ribbon. Vá para estante e pegue o V-Jolt Report e no lugar ponha o Red Book; uma passagem secreta vai se revelar. Entre!

Tenha a Bazooka à mão e detone esta planta gigante, alguns tiros vão resolver. Pegue a Helment Key na lareira e volte para a Mansão.

No caminho de volta, Jill se depara com Wesker matando umas abelhas e começa mais um bate papo; o cara vai embora. Dê uma passada na sala do baú. Pegue um F. Aid Spray ou plantas combinadas. Salvar seu progresso.

Fora da Guardhouse, Brad tenta entrar em contato, mas não há resposta, o rádio está quebrado. Ao chegar na Mansão, alguma coisa se aproxima rapidamente. Fique esperto para encarar um Hunter (a Mansão está cheia destes monstros). O bicho é bem sacana e tem um golpe letal.

Após mata-lo, entre por esta porta que você não pode abrir anteriormente.

Dentro da sala, aperte o switch na mesa do lado da cadeira. Pegue o Doom Book 1, abra seu inventário,

selecione o livro e ponha em Check.

Vire o livro de lado e aperte o botão para abri-lo, você acaba de pegar a Eagle Medal. Não esqueça de pegar munição para a Colt Python sobre a mesa. Entre pela porta ao lado e mate mais um Hunter. Perto da porta tem um bilhete de Barry. Ele deixou alguns itens dentro da sala ao lado. Entre na sala para dar um save e atualizar itens.

Ande somente com a Shotgun, Beretta e munição para ambas. Não esqueça também de levar a Helment Key e uma garrafa de F. Aid Spray ou ervas.

Ao sair da sala, suba a escada, mate um Hunter que vai estar de costa do lado esquerdo (da escada) e vá para a porta na sala da lareira. Obs.: em hipótese alguma vá para a direita, tem mais um Hunter escondido.

Entrando por esta porta, você vai encarar a cobra novamente e dessa vez, não vai poder fugir e sim dar um fim a ela.

Mexa no piano e prepare-se para o pior. Dê uns nove tiros de Shotgun nela e já era. Se não tiver munição, ferrou! Depois que você destrui-la, e for examinar o buraco feito pelo enorme réptil, Barry vai aparecer.

Ele vai descer uma corda para Jill averiguar o ambiente de baixo. A corda escapa e Barry vai buscar outra. Enquanto isso, examine o local e aperte um switch no túmulo que vai revelar uma passagem; não desça ainda!

Barry volta, joga uma nova corda e Jill sobe outra vez. Ele pede desculpas e lhe dá o Pass Number e vai embora. Desça pela corda novamente e depois a escada.

Tem um zumbi vindo em sua direção, detone-o para variar. Do lado direito (do personagem), tem uma pequena entrada com mais um zumbi. Atrás dele tem munição para Shotgun. Vá para o fim do corredor e entre pela porta.

Mais à frente, no começo do novo corredor tem dois zumbis fazendo uma boquinha, atrás deles tem duas Green Herbs. Não os perturbe, siga para a porta no fim do corredor à direita (do personagem).

Na cozinha, vá para o lado direito (do personagem) e mate um zumbi estirado no chão.

Suba pelo elevador. Na parte de cima, mate um zumbi do lado direito (do personagem) e entre pela primeira porta do mesmo lado só que mais ao fundo. Pegue a Battery e Esplosive Rounds. Volte!

Se quiser entrar na porta ao lado, você vai encontrar um zumbi, três plantas e mais ao fundo, mais dois zumbis.

Volte para perto do elevador; do lado dele tem uma Green Herb e mais ao fundo perto de uma porta azul tem outro zumbi. Detone-o e entre pela porta.

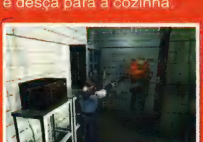
Na biblioteca você vai se deparar com mais um podrão. Detone-o ou esquive-se dele. Abra a gaveta para pegar munição de Colt Python.

Empurre a estante com destaque mais amarronzado que as outras para revelar uma porta. Mate o zumbi que vai vir atrás de você. Entre pela nova porta, pegue munição de Beretta na estante ao lado e um Ink Ribbon na mesa.

Vá à janela para ter uma visão ampla do heliporto. Volte para a biblioteca e vá para uma porta mais ao fundo e do outro lado; pegue o Scrap Book no banquinho. Empurre a estátua que está entre as estantes para frente e

depois para à direita (do personagem).

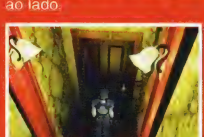
Aperte o switch no peito da estátua da parede para a mesma mostrar onde você deve colocar a estátua móvel. Colocando no lugar certo, um outro compartimento secreto se revelará. Pegue o MO Disk sobre a escrivaninha, volte para o elevador e desça para a cozinha.



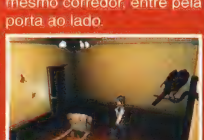
Na cozinha, vá para o outro lado e mate um zumbi que vai descer a escada quando você tentar entrar pela porta. Subindo a escada, você vai sair bem perto da Dinning Room. Um grande problema é que tem dois Hunter no corredor.

A coisa mais sensata a se fazer é correr e entrar pela primeira porta mais à frente. No corredor, perto da sala onde você usou a Blue Jewel, tem um Hunter surpresa, muito cuidado! Derrube ou o mate-o. Entre pela porta do lado esquerdo (do personagem) no fim do corredor. Mais Hunters no caminho, você pode ignorá-los, mas, se vacilar, já era um abraço.

Não se assuste com o Hunter debaixo da escada. Entre na sala onde você pegou o Serum. Dê um save. De preferência, pegue life e esvazie seu inventário. Leve a Bazooka e como munição, leve Acid Rounds, leve também a Crank e continue com a Helment Key e a Battery. Saia e suba a escada, equipe a Bazooka e detone o Hunter que está no corredor ao lado.



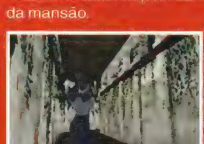
O Pass Code que Barry lhe deu serve para abrir esta porta no fim do curto corredor. Você vai sair perto de onde pegou a Battery. No mesmo corredor, entre pela porta ao lado.



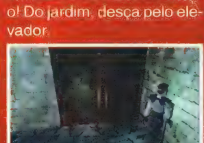
Pegue munição para a Shotgun e Colt do lado da mesa. Pegue também o Orders sobre a mesa. Mexa no switch ao lado da porta e empurre a escada para baixo da cabeça de Alce para poder pegar a Red Jewel. Agora volte para a escada e desça-a. Siga para onde você usou a Blue Jewel e use a Red Jewel para poder pegar a Colt Python, a arma ideal para caçar Hunters (yes!). Cuidado com os monstros que ficaram circulando.

Depois de ter pego a arma, vá para a Dinning Room e da mesma para a sala principal. Falar é bem fácil, fazer é realmente difícil! Entre pela porta dupla azul e siga pelo corredor. No mesmo, passe correndo sem parar e as aranhas não lhe prejudicarão.

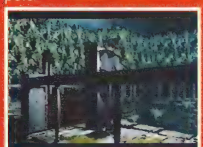
No outro corredor, o qual vai dar para a galeria de quadros, tem um Hunter. Encha o bicho de bala! Vá para fora da mansão.



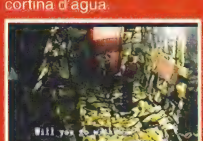
No corredor que dá acesso ao lado de fora, tem outro Hunter (se bobear muito, tem Hunter até no seu bolso!). Espere ele pular ou derrube-o ou mesmo mate-o! Do jardim, desça pelo elevador.



Na parte de baixo, vire para à esquerda (do personagem) até chegar num outro elevador que faltava a bateria. Use a que está com você no espaço da parede e suba pelo



Vá até a piscina e use a Crank para baixar a tampa e barrar a água. Volte pelo elevador que você acionou a pouco. Desça pela escada que se ocultava atrás da cortina d'água.

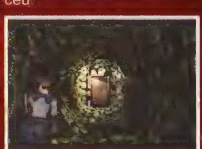


Na parte de baixo, entre pela porta ao lado da escada. Você vai se deparar com Barry. Ele vai lhe fazer duas perguntas, na primeira responda YES e na segunda responda NO.

Aproveitando a companhia

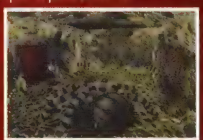
de Barry, entre pela porta do lado esquerdo (da tela). Após o fosso, você pode pegar Explosive Rounds e F. Aid Spray. Entre no corredor à esquerda (do personagem) e entre pela porta. Um Hunter aparece, mas Barry dá conta do recado. Mais um corredor, e no fim do mesmo você vai encontrar Enrico.

O cara está ferido. Ele menciona que há um traidor entre eles. Quando Enrico vai revelar, alguém o silencia e só se ouve passos no corredor. Vá ao corpo de Enrico e pegue munição de Beretta. Vá embora. Pegue uma outra Crank de ponta arredondada que a pessoa que matou Enrico deixou cair. Vá para o corredor com a escada por onde você veio, cuidado com os Hunters (esses bichos fazem uma pentelhação cerrada!). Vá para o fim do corredor rente a escada por onde você desceu.

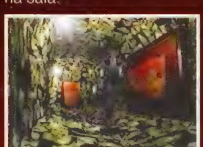


Use a nova Crank que você pegou no buraco após a máquina de escrever para virar o chão, liberando caminho. Entre pela porta mais ao fundo.

Depois da porta, vá para perto de uma pedra e volte correndo para perto da porta. A pedra vai passar direto por você e abrir caminho. De onde veio a pedra, tem Flame Rounds para a Bazooka. Cuidado, um Hunter vai aparecer. Detone-o ou corra para a passagem que a pedra abriu.

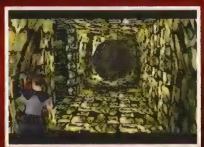


Entrando pela imensa porta de metal dupla, esteja equipado com a Bazooka e que a mesma esteja carregado com Flame Rounds. Quando for enfrentar a Viúva Negra, dê um ou dois tiros e ela já era! Pegue a faca que está sobre um barril no canto da tela para poder detonar as teias que bloqueiam a porta. Obs.: tem um Ink Ribbon na sala.

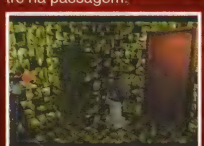


Do outro lado da porta, corra para o lado esquerdo (do personagem). Entre pela porta e deixe todos os itens com exceção da Eagle Medal, da Crank (de ponta redonda) e de uma arma com munição. Obs.: tem um Ink Ribbon, um F. Aid Spray e mais ao fundo, uma Blue Herb. Saia e vá para o outro lado.

Após a outra porta, vai haver dois caminhos. Pegue o da direita, dobrando o corredor mais à frente, tem outra pedra enorme.



Antes de chegar perto dela, use a Crank no buraco 2 vezes, assim vai revelar uma nova entrada do lado esquerdo. Agora aproxime-se da pedra e saia correndo em direção ao buraco para a pedra não atingi-lo. Vá para onde a pedra estava e pegue o MO Disk e o mapa (UnderGround). Depois entre na passagem.



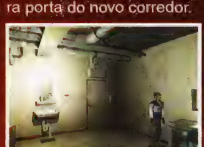
Ela dá acesso para uma saleta com um alçapão do lado da porta que é ligado com uma placa no chão. Empurre uma estátua que está no fundo da sala para perto da porta (foto). Use a Crank de ponta redonda no buraco para fazer a parte da parede empurrar a estátua. Use a Crank outra vez para recolher a parede. Empurre a estátua para cima do chão de destaque rente ao alçapão.

Agora pegue o Doom Book 2 e no inventário use Check. Deixe-o de lado e aperte o botão para obter a Wolf Medal. Saia, vire o corredor à direita do personagem e siga o caminho reto até o elevador.

Tem uma porta imensa que não dá para abrir e 2 ervas azuis e verdes. Use as medalhas na fonte para revelar um elevador secreto.

O elevador vai levá-lo até o laboratório secreto da Umbrella. Desça a escada e deixe tudo no baú, com exceção da Shotgun, a Beretta e munição para ambas. Leve os MO Disks.

Do outro lado da porta, você vai voltar novamente à ativa. Acabe com alguns cadáveres ambulantes e mais à frente vire à esquerda. Pegue o terceiro e último Mo Disk, volte e desça a escada. Entre pela porta do lado direito (do personagem) e entre outra vez pela primeira porta do novo corredor.



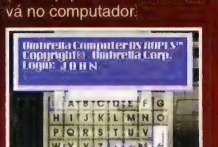
Dentro da sala aperte o switch do lado da porta para clarear o lugar. Pegue o Researcher's Letter sobre a mesa, ele contem dois códigos de acesso. Ao fundo da

sala, tem uma Green Herb e munição de Beretta dentro de uma caixa. Há também um quadro com o mesmo tipo de escrita da Password. Para descobrir o que está escrito, empurre um armário do lado da mesa que esconde um switch, aperte-o! Veja uma comparação a seguir.

Antes de apertar o switch atrás da estante.

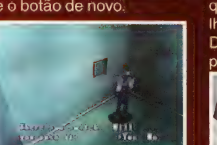
Depois de apertar o switch! Agora tudo mais nítido e com sentido. E assim juntando tudo, a password é MOLE!

Volte até a escada, mas não suba. Agora siga o corredor reto à frente, tomando cuidado com o zumbi presente nele. Entre pela porta dupla à frente, pegue o slide (Slides) que está no chão e vá no computador.



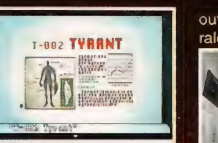
Depois do logotipo da Umbrella e tal, o computador vai pedir o Login, escreva JOHN. Vá para a tecla grande no canto inferior direito e aperte o botão. Em seguida vai ser pedido a primeira password, digite ADA e vá na tecla já mencionada acima e aperte-a.

Depois do computador fazer uma checagem, vai aparecer uma tela escrito B2, B3 e Cancel. Escolha entre um dos dois primeiros e mais uma password vai ser pedido, escreva MOLE e aperte o botão grande que fica na extremidade inferior direita. Pronto, você acabou de abrir uma porta eletrônica, agora escolha a que faltou e aperte enter. Depois de destrancar as duas portas, coloque sobre Cancel, aperte o botão, ponha em YES e aperte o botão de novo.

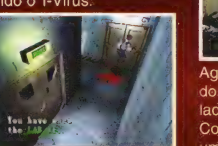


Volte para a escada e suba. Entre pela porta dupla mais ao fundo no corredor. Pegue o Security System no pequeno armário ao lado da porta. No fundo da sala, aperte o switch para mover uma coluna que esconde a Lab Key.

Ainda na sala, use o slide (Slides) no projetor sobre a mesa para ver algumas criações.



No último slide, aparece Wesker no meio dos cientistas que estavam desenvolvendo o T-Virus.



Desça a escada e siga reto. Tem um buraco na parede perto de dois zumbis, onde você pode pegar um Ink Ribbon. Entre pela porta que tem um desenho vermelho no chão (foto). Detone o Doutor à frente e entre pela porta ao lado.

Dentro da nova sala, você tem sobre a mesa uma caixa de munição para a Shotgun e um puzzle a ser resolvido. Empurre a caixa do outro lado da mesa para cima do ralo (foto), mas não passe em cima do botão entre os ralos.

Depois empurre a segunda caixa para o ponto da escada (foto). Empurre para o outro lado e cubra o outro ralo.

Depois empurre a escada para o ponto entre os ralos. Suba e entre pela passagem de ar.

Agora que você está dentro do necrotério, no armário ao lado, pegue munição para a Colt. No fundo da sala tem uma máquina na qual você vai usar o MO Disk para pegar um pass code. Feito isso, saia pela porta.

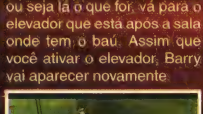
Entre novamente pela porta que tem um desenho vermelho no chão, siga reto e entre pela porta à frente. Dê um save, pegue munição de Bazooka e duas ervas que estão perto da cama e um Ink Ribbon na caixa sobre a estante. Pegue os outros dois MO Disks dentro do baú e saia da sala. Assim que sair, vire à esquerda (do personagem) e entre por outra porta mais ao fundo.

Depois que cruzar a porta, tome cuidado com uns bi-

chos similares a macacos. Vire à direita (do personagem), vire à esquerda no corredorzinho e mexa no painel. Vá para o outro lado e entre pela porta.

Depois da porta, siga reto o corredor e use mais um MO Disk na máquina sobre a mesa pegando mais um pass code. Volte, entre no corredor e vire; siga reto e vire outra vez. Vá direto para a porta deixando o monstro para trás. Na sala com um imenso gerador, vire à esquerda, acione a força do elevador e vá embora.

Fora do alcance dos macacos ou seja lá o que for, vá para o elevador que está após a sala onde tem o baú. Assim que você ativar o elevador, Barry vai aparecer novamente.



Depois do reencontro e da subida, Wesker aparece outra vez e manda Barry render Jill. Barry não pode fazer nada, Wesker ameaçou sua família. Depois, Barry é dispensado e Wesker começa a falar as sua idéias loucas. Quando Wesker ia mostrar seu maior projeto; a criação do T-Vyrus, Barry aparece bota o metidão para dormir. Barry da mais explicações a Jill e tudo limpo.

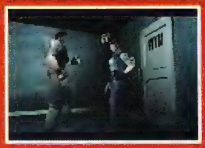
Os dois entram na sala. Barry mostra o que Wesker pretendia desenvolver como arma biológica: Tyrant. Barry esvazia o líquido verde que envolvia Tyrant. A criatura reage imediatamente e quebra o vidro que o continha.

Barry tenta para-lo, mas a criatura bota-o a nocaute. E, acabou sobrando para você! Equipe a Bazooka e dê alguns tiros que ele vai cair rápido.

Depois que o monstro for derrubado, vá falar com Barry. O cara acorda meio tonto, só com um arranhão na perna. Vá embora desta sala. Ao sair (o sinal de evacuação foi acionado) Wesker não se encontra mais desmaiado, foi o cara com certeza que acionou o sinal! Barry vai para um lado e Jill por outro. Vá para a porta perto da escada (onde você pegou os códigos do computador), Ma tome cuidado com os macacos; eles estão à solta! Vá na porta antes da última no corredor.

Detone quatro zumbis pelados e pegue o Fax na abertura da parede. Tem um Ink Ribbon nas caixas perto do pôster da Miss 98. Mais ao fundo tem a terceira e última máquina onde você vai usar o último MO Disk e pegar o último pass code.

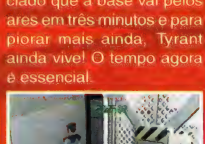
Saia da sala e vá para a porta ao fundo com três luzes que não param de piscar. Mexa no painel para desligar as três travas eletrônicas.



Mais ao fundo entre pela porta da prisão para salvar Chris e ter um final completo. Depois da emoção que ambos sentem em se rever novamente, é hora de ir embora. Lembra da porta perto da escada assim que você desce para o laboratório. Vá para lá.

Barry vai estar esperando você. Entre pela porta do lado da escada. No meio do caminho, Brad tenta entrar em contato novamente com quem estiver na frequência.

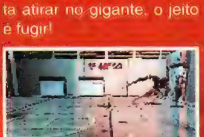
Já no final do corredor, pegue a bateria (Battery) no chão,e coloque-a no espaço na parede para ativar o elevador. Feito isso, é anunciado que a base vai pelos ares em três minutos e para piorar mais ainda, Tyrant ainda vive! O tempo agora é essencial.



Chris e Barry ficam para retardar o monstro enquanto Jill tenta entrar em contato com Brad. Seja rápido! Pe-

gue um Flare na caixa ao lado do portão e use-o em qualquer lugar. Brad vê o sinal e vai resgatá-los.

Como sempre, antes da felicidade vem a tempestade, ou será ao contrário? Deixando isso de lado, Tyrant abre uma porta no meio do heliporto. Como não adianta atirar no gigante, o jeito é fugir!

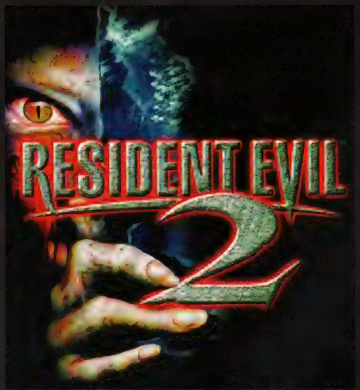


Para escapar de Tyrant é muito fácil, toda vez que ele vier numa investida (que vai ser sempre isso que ele vai fazer) passe pelo lado direito dele. Fique agüentando até um certo tempo.

O anjo da guarda de Jill está de bom humor e acaba jogando a Rocket Launcher. Pegue a arma e bastará um tiro para que Tyrant vire uma lenda!

Brad consegue resgatar todos e levantar vôo bem rápido. Vai todo mundo embora, fora o Wesker. O que será que aconteceu com ele?

"Depois de correr muita pela mansão, descobrir passagens secretas e até chegar num laboratório (que era camuflado pela mansão), finalmente chegasse à uma conclusão. O laboratório era usado para desenvolver armas biológicas. Vários estudos e experiências foram realizados em seres humanos e animais. Muitas aberrações foram criadas, até fugir do controle da Umbrella. No decorrer da aventura, foi descoberto que há um traidor entre os integrantes do grupo: Wesker. Ele sabia de tudo que ocorrera. Ele também trabalhava para a Umbrella, ajudando outros cientistas a desenvolver um vírus. Sua intenção era tomar o vírus e usá-lo com outras intenções. Wesker tinha o T-Virus em seu poder e assim criou uma imensa figura chamada Tyrant (a melhor arma biológica no ponto de vista dele). Seus planos foram por água abaixo quando descoberto pelos membros do Alpha Team (Chris, Jill e Barry). Barry também sabia das loucas intenções de Wesker, mas não podia fazer nada para pará-lo. Wesker ameaçou a família de Barry caso não o obedecesse. No fim, Barry ajuda Jill e Chris a acabar de vez com os planos de Wesker e fogem, mas o traidor também foge. Depois de muitos contatos, Brad consegue um sinal de vida e consegue resgatar Jill e os outros. Pouco depois da decolagem, tudo explode. Um final quase feliz, com a exceção dos amigos que todos perderam (do Alpha Team e do Bravo Team). Eles foram para a cidade de Raccoon, onde noticiaram os fatos ocorridos para as autoridades, mas ninguém acreditou. Independentes, eles se dedicaram em descobrir tudo sobre a Umbrella e quem sabe evitar uma catástrofe. É assim, partiram para uma nova missão."



Tudo parecia ter acabado, mas depois de três meses, chegam a cidade de Raccoon duas pessoas: Claire Redfild e Leon S. Kennedy. Ambos chegam, mas em diferentes horários e lugares da cidade. Em algum outro ponto da cidade, alguém é arremessado pela vidraça. Um indivíduo entra no caminhão reclamando de uma mordida e vai embora. Leon parou seu Jeep, um corpo obstruía a estrada e como era seu primeiro dia como policial, foi averiguar. Claire entra num bar para obter informações, o lugar aparentava estar deserto até que ela vê uma pessoa. Leon fica espantado com o estrago feito no corpo que bloqueava seu caminho. Ele não nota os olhares a seu redor que o observam. Claire tenta cumprimentar a pessoa que estava "comendo" e toma um susto ao ver que o cara estava devorando uma pessoa. Ela tenta pedir desculpas e o cara vai para cima dela. Voltando a Leon, uma multidão sai de repente do nada e parte para cima dele. Parecia um show de horror. Ele pede para todo mundo ficar parado, mas é em vão. A jovem que aparentava estar morta, abre os olhos e tenta morder o recém policial de Raccoon. Ele fica atirando e recuando aos poucos, até entrar num beco. De repente uma porta se abre e com grande reflexo ele empunha a arma na direção de... Claire! Ela pede para não atirar, mas ele a manda se abaixar e liquida o indivíduo que a perseguia. Depois eles saem correndo e entram numa viatura policial pertencente à cidade e fogem. No caminho de fuga, eles se apresentam. Pouco mais, um monstro se levanta do banco de trás e o veículo fica mais que desgovernado. O veículo se choca com a parede várias vezes até bater de frente e arremeçar o mau elemento para fora. Tudo parecia estar em ordem quando um caminhão desgovernado (o motorista estava literalmente morto) vem na direção dos dois. Antes de acontecer uma tragédia, eles pulam cada um para um lado e uma explosão sela o caminho. Eles combinam de se encontrar no departamento de polícia e assim continua o pesadelo...

COMANDO

X	Ação (Examinar, Abrir portas, etc.)
□	correr
▲	Sair do menu
R1 pressionado	Empunhar arma
X com R1 pressionado	Usar arma
←	Virar para a esquerda
→	Virar para a direita
↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
Start	Ativar menu
Select	Tela de configuração

Observação

As estratégias deste game foram feitas no level normal e em CD original.

Dicas

Ande sempre com as chaves que você pegar no decorrer do game (com exceção da Small Key). Leve sempre três Green Herbs combinadas para garantir.

Perto das máquinas de escrever (Typwriter) sempre há um Ink Ribbon.

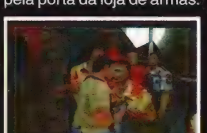
Evite gastar munição de armamentos pesados (C. Shotgun, Grenade Launcher, etc).

Procure sempre tentar esquivar-se dos zumbis, eles são meio lentos.

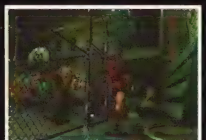
Para matar os zumbis com facilidade, procure dar um tiro de Shotgun (caso esteja com Leon) ou Grenade Launcher (caso esteja com Claire) voltadas para a cabeça dos mortos-vivos.

Quando estiver enfrentando os monstros-plantas, procure não chegar muito perto, eles podem agarrá-lo e o envenenar. Fogo é a melhor solução contra eles.

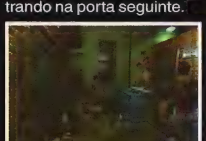
Nas ruas de Raccoon, desvie-se de todos os zumbis que você encontrar e entre pela porta da loja de armas.



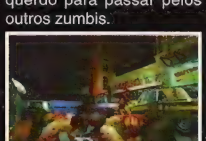
Você encontrará Tony, o dono da loja de armas, que aponta uma besta para Claire, mas ao ver que ela não é um zumbi, o cara se acalma. Pegue uma caixa de munição atrás do balcão por onde Tony veio e depois pegue outra do lado oposto (à esquerda). Depois disso, quatro zumbis invadem a loja pela vitrine e atacam Tony. Atire nos mortos-vivos de trás do balcão à direita, onde você estará seguro. Depois da matança, vá para o corpo de Tony e pegue a sua besta (Bow Gun).



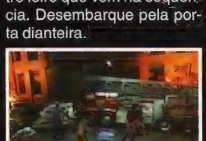
Passe direto pela quadra de basquete e pegue mais uma caixa de munição para a Hand Gun na ambulância. Os zumbis arrombarão o portão e virão atrás de Claire. Atire o suficiente para derrubá-los, então passe correndo e entre pela porta arrombada, desviando-se de um quarto zumbi e entrando na porta seguinte.



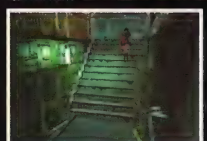
Aqui, suba na caixa e, de lá, dê alguns tiros na podrona até derrubá-la. Feito isso, desça e corra pelo lado esquerdo para passar pelos outros zumbis.



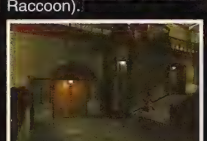
Vai ter uma galera batendo um rango, passe direto e entre no busão. Dentro do bumba, pegue o bagulho, ou melhor, a caixa de munição para a Hand Gun no banco de trás. Tome cuidado com uma zumbi que vem rastejando e outro loiro que vem na seqüência. Desembarque pela porta dianteira.



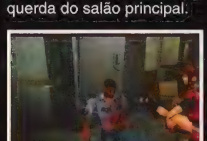
Saindo do busão, vá esquivando-se dos mortos até chegar no portão do departamento.



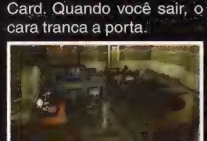
No jardim do departamento há dois zumbis, prefira ir pela escada e você vai passar tranqüilamente. Seja qual for o caminho escolhido, entre no R.P.D. (Raccoon Police Department ou Departamento de Polícia de Raccoon).



Todas as portas estão trancadas, menos uma. Entre pela segunda porta à esquerda do salão principal.

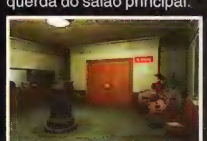


Claire encontra um oficial ferido. O cara explica que perdeu o contato com Chris há dez dias e lhe dá o Blue Key Card. Quando você sair, o cara tranca a porta.



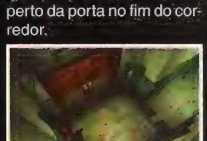
Vá para o balcão central e pegue uma caixa de munição para a Hand Gun. Há uma máquina de escrever (Typewriter) para você salvar o progresso e um Ink Ribbon. Vá para o computador e ele vai pedir o cartão de acesso azul para abrir algumas portas, confirme.

Entre pela porta dupla à esquerda do salão principal.



Há um baú para você colocar itens nesta sala, mas ele ainda não será útil. Pegue o arquivo (File) Police Memorandum no banco e abra a gaveta do outro lado da sala com o Lockpick para pegar um First Aid Spray.

Logo você verá o corpo de um policial sem cabeça, examine-o duas vezes para pegar uma caixa de munição para a Hand Gun. Ao se aproximar da poça de sangue, uma criatura vai cair do teto. Você será apresentado ao Licker, um tipo de inimigo linguarudo e babão. Quando ele cair, corra para frente, apenas o ignorando. Obs.: tem uma Green Herb perto da porta no fim do corredor.



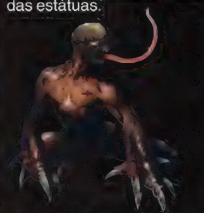
No próximo corredor, não entre por esta porta ainda, pas

se batido.

Quando sair aqui, vá pela direita e suba a escadaria para o segundo andar, desviando-se dos zumbis. Se não tiver chance, capote um deles no tiro.

Perto de uma porta que não abre tem três estátuas, sendo que a do centro não se mexe. Empurre a cor de bronze para o chão de destaque do lado direito, um som vai confirmar se você encaixou estátua no lugar certo.

Agora empurre a estátua prateada para o chão de destaque do lado esquerdo. Com as duas estátuas viradas para a principal no meio da sala, a Red Jewel cai e você poderá pegá-la. Obs.: tem uma caixa de munição atrás da estátua central. Prossiga pela porta perto das estátuas.



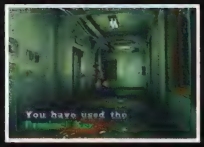
Entre pela primeira porta à direita da tela, o escritório do S.T.A.R.S. Team.

Depois de vasculhar a sala (você encontra até uma foto com os membros do S.T.A.R.S. Team), verifique sobre a mesa de Chris para arquivar o seu diário. Embaixo dele está a Unicorn Medal, pegue-a também. Pegue uma caixa de munição para a Hand Gun atrás da mesa perto da foto e dos troféus.

No armário do lado oposto da sala tem um Grenade Launcher, pegue, pois é uma arma indispensável. Quando você estiver saindo, um fax chega para Chris, pegue-o também e, só então saia. Volte para o salão principal no primeiro andar utilizando o mesmo caminho que você fez até aqui.

É bom você passar no baú para colocar os itens ainda não úteis (por agora, carregue a Hand Gun, munição para a mesma e a Unicorn Medal).

De volta ao salão central, coloque a Unicorn Medal na fonte e a estátua vai se mover e derrubar a Spade Key (estará escrito Precinct Key, mas se você examiná-la, ela será identificada como Spade Key). Agora volte pela porta dupla.

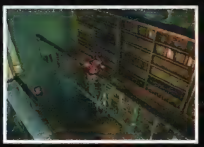


Tome cuidado com o Licker se você não o matou e entre rapidamente por esta porta usando a Spade Key.

Logo de cara você acha o arquivo Patrol Report e um Ink Ribbon. Do outro lado, empurre a escada para perto do armário, suba e pegue a manivela (Crank). Saia e siga para o segundo andar.

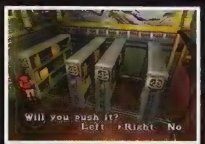
Ao chegar no corredor do escritório da S.T.A.R.S., você verá uma cena de um zumbi tentando pegar uma garotinha, que foge pedindo por socorro. Tente desviar-se do zumbi e ir atrás da garota.

Claire se encontra com Leon mais uma vez. Para evitar desencontros o policial dá um rádio para Claire. Quando acabar a cena, pegue uma caixa de munição para Hand Gun no corredor atrás de Leon. Vá para o corredor da direita e abra a gaveta com o Lockpick para pegar balas de fogo (Flame Rounds) para a Grenade Launcher. Siga pela porta ao lado.



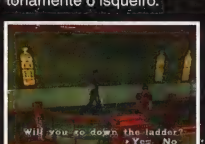
Você está na biblioteca. Se quiser, há um Red Herb sobre a mesa debaixo da escada. Suba pela escada e siga para a esquerda até esta parte, onde o chão cede e Claire cai. Verifique a pista no quadro à sua esquerda e aperte o botão vermelho para afastar a estan-

te, abrindo passagem.

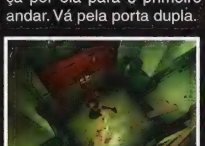


Agora empurre as duas estantes da esquerda para o lado direito (escolha "Right"). Isso fará com que o quadro visto a pouco revele uma Serpent Stone, pegue-a e entre pela porta dupla.

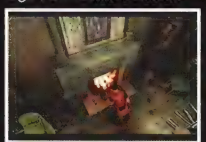
Agora você está no corredor que circunda o salão principal no segundo andar. Vá para a porta do outro lado. Desvie-se do primeiro zumbi e mate os dois seguintes. Na próxima sala, pegue o isqueiro (Lighter), o Ink Ribbon perto da máquina de escrever e o arquivo Secretary's Diary A. Aproveite o baú para deixar os itens sobressalentes, leve obrigatoriamente o isqueiro.



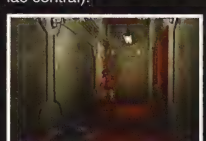
Volte para o corredor anterior e siga para a parte central. Abaixe a escada e desça por ela para o primeiro andar. Vá pela porta dupla.



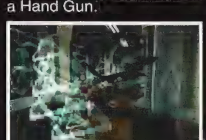
Prossiga até chegar nesta porta dupla que você ignorou anteriormente. Entre por ela e pegue o arquivo Operation Report à sua direita logo na entrada da sala.



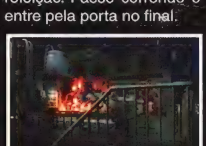
Vá para a saleta na parte de trás da anterior e acenda a lareira usando o isqueiro, com isso você vai descobrir a segunda Red Jewel. Volte para a sala onde você pegou o isqueiro, no segundo andar (use a escada no salão central).



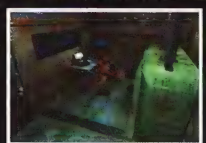
Neste corredor há um policial, passe direto entrando pela porta à esquerda. No próximo corredor, não entre logo na primeira porta, siga pela esquerda e examine o corpo do policial para obter uma caixa de munição para a Hand Gun.



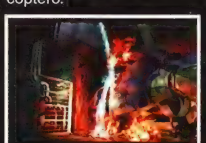
Continuando pelo corredor as janelas se quebrarão, os corvos querem Claire como refeição. Passe correndo e entre pela porta no final.



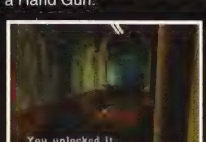
Você vai se deparar com um helicóptero em chamas. Desça por esta escada e desvie-se de todos os zumbis na rua lá embaixo.



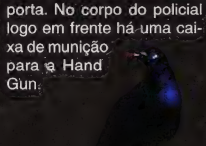
Aqui, não abra a porta logo em frente, se fizer isso, terá que enfrentar mais dois zumbis e não poderá entrar na porta de qualquer forma. Pegue a Valve Handle no chão. Se quiser, há uma máquina de escrever com Ink Ribbon. Volte até o helicóptero.



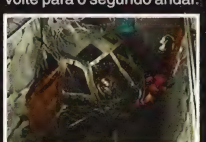
Use a Valve Handle no orifício atrás da grade ao lado do helicóptero. Depois que o fogo apagar, vá na fumacinha e pegue munição para a Hand Gun.



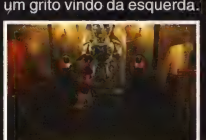
No corredor, ao passar pelo corpo, entre por esta porta. Na próxima área há um Green Herb, se você quiser, desça as escadas e você encontrará mais dois. Entre pela porta. No corpo do policial logo em frente há uma caixa de munição para a Hand Gun.



Entre na sala ao lado e em seguida na saleta à esquerda. Mate o zumbi lá dentro e verifique o cofre, coloque o código 2236 para abri-lo e você encontrará Acid Rounds para o Grenade Launcher e o mapa da Estação Policial (Police Station Map). Atrás da mesa nesta mesma saleta há um Green Herb. Na sala principal, além de alguns zumbis, há um Ink Ribbon sobre uma das mesas. Volte para o segundo andar.

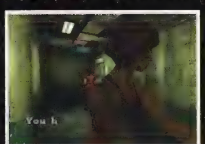


Ao invés de entrar para a sala com o baú e a máquina de escrever, siga pelo corredor onde antes havia um zumbi policial (só entre na sala do baú se você não estiver com as duas Red Jewels). Agora que o fogo se apagou, você pode entrar nesta porta à direita, mas antes de entrar você ouve um grito vindo da esquerda.



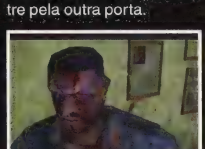
Pegue a Diamond Key ao lado das estátuas e um Ink Ribbon dentro do vaso, se quiser. Note que há três estátuas na parede, uma maior no centro e duas menores, uma de cada lado. Coloque uma Red Jewel em cada uma das estátuas menores.

assim a estátua central vai revelar um compartimento secreto com uma pedra azul (Blue Stone). Volte para o primeiro andar, no sala principal, pela escada de centro, e entre pela porta dupla.

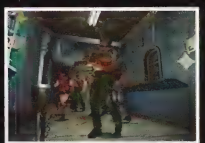


No corredor da escada que leva ao segundo andar, siga para o lado oposto da mesma e abra a porta no final do corredor com a Diamond Key.

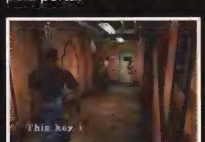
Mate cinco zumbis (é recomendável usar o Grenade Launcher com Grenade Rounds). Use o Lockpick para abrir uma das gavetas e pegue a Plastic Bomb, nas outras gavetas há munição para a besta (Bow Gun Bolts) e um filme (Film). Entre pela outra porta.



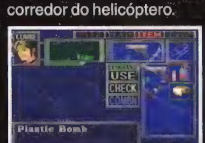
Entre na saleta e encontre o policial que estava ferido. Ele se levanta e isso quer dizer que você tem que estraçalhar o cara (frase forte heim?!). Depois de cuidar dele, pegue o Detonator sobre a mesa. Antes de sair, pegue um Herb perto da porta por onde você entrou, o arquivo Memo to Leon sobre a mesa e uma caixa de munição para a Hand Gun no local onde o policial estava pela primeira vez. Então saia pela porta ao lado.



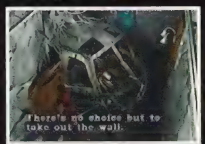
Entre pela porta menor do lado oposto (perto da porta de entrada do Departamento). Passe direto pela porta dupla azul e você vai dar de cara com 6 zumbis famintos. Enfrente-os usando Grenade Launcher com Grenade Rounds ou apenas passe correndo pelo canto esquerdo. Há um Green Herb ao lado do banco de madeira. Siga para a direita e entre pela porta.



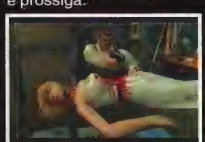
Neste corredor há mais alguns zumbis para você cuidar, ou apenas evitar. Abra e entre pela primeira porta. Pegue o fio (Cord) sobre a mesa e a Eagle Stone na estante. Ao sair da sala , vai aparecer um Licker, apenas ignore-o. Seguindo para a esquerda no corredor entre pela primeira porta à direita (há um Red Herb na parede à esquerda). Pegue uma caixa de munição para a Hand Gun e saia. Volte para o salão principal e suba para o segundo andar. Siga para o corredor do helicóptero.



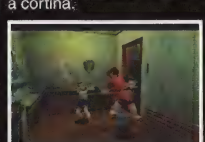
Combine o Detonator e a Plastic Bomb para obter o Bomb & Detonator.



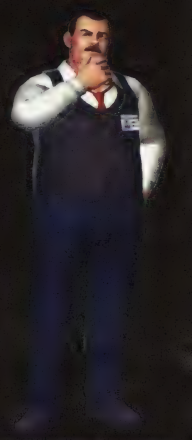
Use o Bomb & Detonator exatamente neste local para detonar a porta, então entre pelo corredor aberto e prossiga.



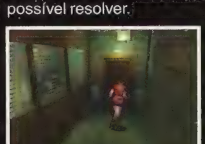
Bela recepção! Este é o Sr. Brian Irons, chefe de polícia de Raccoon City, e a loira morta sobre a mesa é a filha do prefeito. Depois do bate papo, entre pela outra porta da sala. Na sala escura, entre pela porta com a cortina.



Aperte o interruptor para acender a luz. Pegue o Secretary's Diary B sobre a mesa à esquerda e vá para o fundo da sala. Uma garotinha com roupa de marinheiro (aquela mesma que fugira do policial zumbi anteriormente) tentará sair correndo ao ver Claire, mas esta consegue segurá-la pela mão. A garotinha é Sherry, que está sendo perseguida por um tipo de zumbi bem maior que os outros. Depois que as duas ficam se conhecendo e tal (Sherry sai correndo), pegue o First Aid Spray no baú do fundo da sala se quiser e volte para a sala do chefe.



Você verá que não há mais ninguém na sala, mas há algo brilhando sobre a mesa do chefe. É a Heart Key, pegue-a e verifique a cadeira do Sr. Irons. Você encontrará o diário dele. O quadro ao lado possui um botão, se você apertá-lo, irá revelar um puzzle que ainda não é possível resolver.

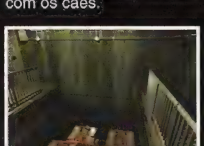


Com a Heart Key em seu poder, volte para o primeiro andar e entre por esta porta (perto da sala do cofre). Há dois Green Herbs logo de cara no próximo corredor. Você vai perceber que há um painel na parede direita, se quiser, você pode usar o fio (Cord) nele para

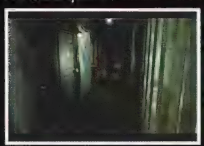
fechar as janelas. Desça pela escada no final do corredor para chegar ao andar inferior.

Desvie-se das três carcaças de cachorro neste corredor e entre pela porta dupla do lado direito (do personagem). Lá dentro, pegue Police B1 Map e uma Green Herb. Verifique o painel na parede e você terá que resolver um puzzle.

O ponteiro deve ficar exatamente no 80, nada mais nada menos. Então faça a seguinte ordem: Up, Dow, Up, Dow, Up. Isso vai ativar o sistema de leitura de cartão na porta da sala ao lado. Saindo desta sala, você pode seguir para a esquerda e entrar na garagem, o que não é muito interessante, pois lá só há uma Green Herb; então siga para o outro extremo do corredor, sempre tomando cuidado com os cães.

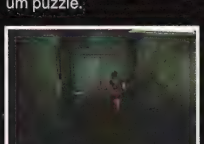


Passando pela porta você estará em um corredor sombrio. Há um Red Herb no chão. Se você for rápido o suficiente, é possível entrar pelo bueiro no final do corredor antes que os cachorros o cerquem.



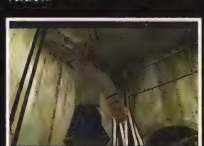
Entre pela porta prateada e você estará em uma sala com um baú e um save point (há um Ink Ribbon na máquina de escrever), faça o que quiser e saia em seguida. Lá fora você se encontrará com Sherry, que está procurando por seu pai e decide fazer isso sozinha. A garotinha entra por uma passagem estreita onde Claire não pode segui-la. Agora você controla Sherry.

Sherry não possui armas e terá que passar por alguns cachorros, tente desviar (se Sherry for machucada, você pode usar o seu único First Aid Spray). Na primeira bifurcação, se você seguir para baixo, encontrará uma sala com uma Grenade Rounds (Sherry não pode usá-la, mas ela entregará para Claire mais tarde). Pelo caminho da esquerda você sairá em uma sala com mais um puzzle.

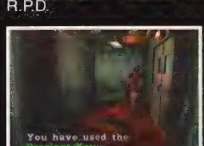


Na parede está o Sewage Disposal Map. Desça pelo canto esquerdo até encontrar umas caixas. Empurre a primeira à esquerda até a parede, então suba pela caixa do meio e empurre-a para a direita, depois suba pela caixa restante e empurre-a para a parede.

Com isso você vai alinhar as três caixas. Suba por onde você desceu, vá para o painel com um botão brilhando e ative o switch para fazer com que a água suba. As caixas formaram uma ponte para você passar para o outro lado, onde Sherry encontra a Club Key. Depois disso, volte e desça pelo elevador.



Sherry não encontrou seu pai, e como não consegue voltar para falar com Claire terá que encontrar outro caminho. Antes de partir, a garotinha joga a chave e a munição para Claire. Voltando a controlar a gata, passe na sala do baú e leve o isqueiro (Lighter) com você. Suba de volta para o subsolo do R.P.D.



Já com a Club Key, você poderá entrar por esta porta dupla, mas tome cuidado redobrado, pois agora são dois Lickers no corredor ao invés dos três cães.

Dentro do necrotério, pegue o Red Card Key e prepare-se para correr ou enfrentar alguns zumbis. Dá para passar por todos rapidamente, mas é bom você dar um tiro de Grenad Launcher para mandar a cambada para o espaço. Voltando para o corredor, é aconselhável que você mate os dois Lickers com Acid Rounds (é bem difícil evitar os ataques deles).

Use o Red Card Key para abrir esta porta (ao lado da porta dupla, aquela que você ativou anteriormente, lembra-se?). Nesta sala você encontrará duas caixas de munição para a Hand Gun e munição para a besta (Bow Gun Bolts). Aqui ainda há um armário que você pode abrir, nele você vai encontrar um Sidepack e uma Submachine Gun. O Sidepack é uma mochila que permite a você carregar dois itens a mais e a Submachine Gun é uma metralhadora bem potente (ela ocupa dois Slots no seu inventário).

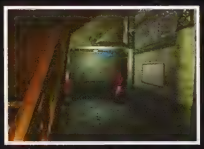
Só que há um detalhe, se você pegar estes itens agora, não poderá usá-los na aventura futura. Como a

aventura de Claire não é tão difícil, pegue a Submachine Gun. Agora suba de volta para o primeiro andar do departamento.

Depois de subir a escada, você poderá abrir esta porta logo ao lado da escada. Entre e pegue um Ink Ribbon, Acid Rounds e o diário do vigia. Saia e volte em direção ao salão principal. Ao sair pela porta dupla azul, siga pelo corredor do lado direito (do personagem).

Abra a porta verde no final do corredor. Dentro da sala há um Licker, é aconselhável que você o mate com Acid Rounds.

Acenda o forno à esquerda usando o isqueiro. Após isso, acenda o busto do meio (a estátua na parede ao lado), depois o da direita e por último (claro) o do lado esquerdo. Com isso, a engrenagem (Golden Cogwheel) que está no quadro do outro lado da sala vai cair, pegue-a. Há também um filme nesta sala. Depois de tudo, saia e siga para o salão principal. Entre pela porta dupla e de lá, siga para a escada que leva para o segundo andar (não a do salão principal).



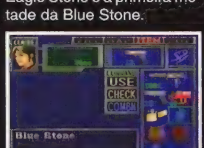
Ao invés de subir a escada, siga pelo corredor para a esquerda e você encontrará esta sala (há dois Green Herbs antes de entrar). Na sala, há um Ink Ribbon na máquina de escrever, também tem um baú e um armário que não se abre normalmente, precisa de uma chave especial.

Perceba ainda que há uma sala com iluminação vermelha nos fundos, aqui você pode revelar os dois filmes que você pegou.

Agora saia da sala e suba para o segundo andar usando o a escada ao lado e siga para a biblioteca (leve o Crank e a engrenagem e deixe o Lighter).

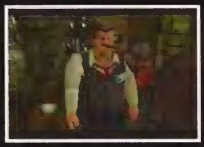
Ao chegar aqui, você verá os zumbis entrando pelas janelas. Suba a escada e entre pela porta, você estará no terceiro andar. Cuidado com o Licker no pequeno corredor, mate-o ou apenas desvie para alcançar a próxima porta.

Use o Crank neste buraco para descer uma escada móvel. Suba a escada, coloque a engrenagem (G. Cogwheel) no mecanismo e então aperte o botão para ativá-lo. Isso fará com que uma porta à direita (do personagem) se abra, revelando a segunda metade da Blue Stone. Volte para a biblioteca e saia pela porta dupla. Vá para a porta do outro lado, mas cuidado, pois no lugar dos zumbis agora há um Licker. Passe no baú e pegue a Serpent Stone, a Eagle Stone e a primeira metade da Blue Stone.



Combine as duas Blue Stones para obter a Jaguar Stone. Já com as três pedras, siga para a sala do Chefe Irons (após o corredor do helicóptero, à esquerda).

Chegando na sala você encontrará Sherry. Se você ainda não apertou o botão atrás do quadro, faça isso agora. Coloque as três pedras para abrir uma passagem secreta. Logo de cara você verá um papel no chão, que é o arquivo Mail to Chief. Vá para o elevador e Claire fala para Sherry esperar, descendo em seguida.

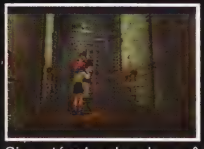


No próximo corredor, lá embaixo, Claire ouve um grito e a ação é interrompida. Você verá uma cena em que uma espécie de monstro ataca o Chefe Irons, injetando uma espécie de organismo pela boca do gorducho. Depois da cena, prossiga e entre pela porta no final do corredor.

Chefe Irons estará esperando por você na próxima sala. Ele fala que a Umbrella destruiu sua linda cidade, mesmo depois de tudo que ele fez pela companhia. Brian fala ainda que William Birkin é quem está por trás da criação do G-Virus. Quando o chefe diz que deve levar Claire consigo, seu peito começa a doer, então uma criatura com tentáculos o rasga e sai pela escada. Antes de seguir a criatura, pegue um Acid Rounds que está na sala, então desça a escada.

A pequena criatura se transforma em um monstro nojen-

to, o Baby. Enfrente-o com a Grenade Launcher equipada com Acid Rounds, uns 6 tiros bastam. Cuidado com as larvas que ele cospe pela boca, elas podem pular em você. Depois de acabar com Baby, você não é obrigado a matar suas larvas, apenas volte pelata mesma escada pela qual você veio.



Siga até o local onde você deixou Sherry, depois do reencontro e do contato por rádio com Leon, desça com ela até o lugar onde você matou Baby (não corra demais ou Sherry ficará para trás e você terá que voltar para buscá-la).

Aperte o botão na parede e suba pela escada que você ativou. Este é o caminho para o esgoto.

No caminho você verá uma criatura horrenda, uma espécie de zumbi com proporções exageradas. Sherry fica com medo e Claire resolve correr com a menina para longe dali. Quando as duas acham um local mais seguro para descansar, Sherry é sugada por um bueiro. Novamente você vai entrar na pele da pirralha... Garotinha!

Simplesmente siga pelo esgoto e entre na primeira porta que encontrar. Na próxima área não há nenhum item que Sherry possa pegar, apenas um zumbi que vomita, uma escada bloqueada e uma pequena grade na parede. Entre pela grade e você vai sair em uma tubulação, siga rapidamente para o lado oposto evitando as baratas gigantes.

Depois disso tudo, pegue a Wolf Medal que você encontra no chão, mas o chão se abre e Sherry cai de grande altura, desmaiando em seguida. O grande zumbi loiro com um cano na mão aparece e se aproxima da garota. A tela se escurece e em seguida ouve-se sons estranhos.

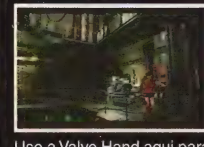
De volta à Claire. No esgoto, siga para o lado oposto à porta XD-R. Antes de entrar na próxima área, você poderá pegar dois Blue Herbs. Dentro da sala, pegue uma caixa de munição para a Hand Gun na maleta sobre a mesa, o arquivo Sewer Manager Fax também sobre a mesa, o Ink Ribbon na máquina de escrever e um First Aid Spray no armário ao lado da máquina de escrever. Vá para o baú e pegue a Valve Hand e o isqueiro, além de uma arma e munição para ela.

Abra a passagem para o depósito (warehouse) usando o lockpick. Descendo pela escada você encontrará o zumbi do vômito que incomodava Sherry e Grenade Rounds em um dos armários, pegue e volte. Desta vez, desça pelo pequeno elevador ao lado da escada pela qual você acabou de subir.

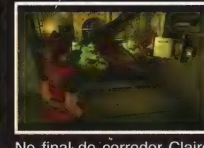
Você vai sair em um estreito corredor. Do lado oposto há outro elevador que você não pode acessar, então entre à direita na primeira bifurcação. Pegue o Sewer Map na parede e entre pela porta.

Ao entrar na água, siga para o fundo da tela e pegue Flame Rounds no meio dos corpos à esquerda, então volte e siga para o lado oposto, tomando cuidado com as aranhas gigantes. Na próxima área faça o mesmo, apenas corra para evitar as aracnídeas e entre pela porta.

À sua esquerda há Blue Bush para curar envenenamento, caso você tiver sido atacado pelas aranhas. Quando você tenta prosseguir, uma loira o surpreenderá. Ela é Annette, a mãe de Sherry e esposa de William Birkin. Ela trabalha para a Umbrella e teme por espiões da própria companhia. Claire explica que não é uma espiã e diz que Sherry está em perigo em algum lugar dos esgotos. Annette diz que a mandou para o R.P.D. e que Willian está atrás dela. Sim, a criatura que está causando toda esta destruição é Willian, seu marido.



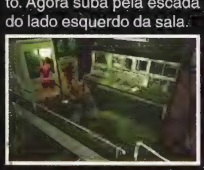
Use a Valve Hand aqui para baixar uma plataforma, formando uma ponte. Atravesse para o outro lado e pegue dois Green Herbs e Flame Rounds, há uma máquina de escrever também. Depois de pegar os itens desejados, use a Valve Hand no buraco ao lado dos itens para subir a plataforma novamente, só então entre pela porta.



No final do corredor Claire vê Sherry, mas seu grito incomoda um cara muito mau que não está para brincadeiras, o Alligator. Fuja dele até você chegar ao local onde

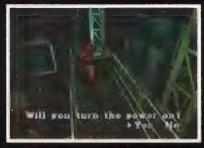
há uma luz vermelha na parede esquerda e aperte o botão nesta luz para derrubar um cilindro de gás. Tome uma certa distância do cilindro (não muita, apenas uns quatro ou cinco passos para trás) e fique equipado com alguma arma de projétil. Espere o Alligator morder o cilindro e então dê um tiro certeiro. O cilindro de gás explode junto com a metade da cabeça do enorme réptil. Vá novamente para o local de onde veio o jacaré superdesenvolvido e desligue a trava eletrônica, então entre pela porta.

Aqui está Sherry. Claire tenta acordar a garota. Você verá uma larva saindo do corpo dela (mas Claire não vê). Sherry diz que seu estômago dói e Claire diz que tudo vai ficar bem. Pegue a Wolf Medal do lado esquerdo de onde Sherry estava e um Ink Ribbon do lado direito. Agora suba pela escada do lado esquerdo da sala.



Atravesse pela ponte que você fez quando subiu a plataforma novamente e suba para o lado esquerdo. Você encontra a Eagle Medal ao lado do corpo e o arquivo Sewer Manager Diary no banco. Desça novamente e siga para o lado esquerdo desta vez. Há uma escada que leva para a tubulação de ar, mas o ventilador está ligado. Para resolver o problema, use a Valve Handle no buraco à esquerda da escada e o ventilador vai parar, aí você poderá subir. Não se preocupe, não tem mais baratas.

As aranhas se foram, mas no lugar delas estão os zumbis vomitadores; desvie-se deles correndo (lembre-se de não ir muito rápido, ou Sherry fica para trás). Vá até o painel perto da cortina d'água e coloque a Eagle Medal e a Wolf Medal no painel. Entre pela porta e apenas atravesse o próximo corredor.



Vá pela direita do bondinho e ligue a energia no painel; então dê a volta e suba por ele com Sherry.

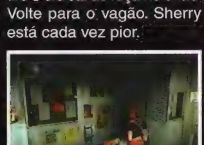
Lá no alto há um Lançador de Flare. Use o isqueiro para lançar um Flare e a área vai se iluminar. Se você prestar atenção, verá um objeto brilhando do lado direito, é a Weapon Box Key, pegue-a e prossiga. Antes de ir para a próxima área, pegue o mapa dos arredores na parede.

O próximo corredor se divide em dois caminhos. Siga pelo caminho da esquerda, mate três zumbis e pegue a arma Spark Shot (que ocupa dois espaços no inventário e é apenas razoável) no corpo caído. Agora volte, mate mais um zumbi e pegue o caminho da direita. O corredor seguinte também se divide em dois e possui quatro zumbis. O caminho da direita reserva dois Green Herbs e o caminho da esquerda tem a escada que o levará para a próxima área.

Mais uma sala de save, além do baú e da máquina de escrever, aqui há um Ink Ribbon, duas Flame Rounds e uma Grenade Rounds. Guarde o Lighter, a Valve Handle e a W. Box Key no baú e leve o Grenade Launcher equipado com Flame Rounds, Acid e Grenade Rounds para garantir.

Entre nesta espécie de vagão e pegue mais uma Flame Round e a Control Panel Key. Saia do vagão e use a Control Panel Key no painel ao lado e aperte o botão em seguida, com isso você ativará a descida da plataforma, que é uma espécie de elevador. Claire e Sherry entram rapidamente no vagão, a garotinha não está se agüentando em pé e deita-se para descansar. De repente ouve-se um barulho do lado de fora, equipe-se com o Grenade Launcher e saia para averiguar.

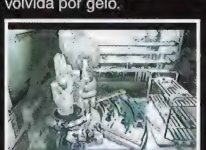
A resposta é: "Willian Birkin". Finalmente você está cara-a-cara com o inventor do G-Virus, que se tornou um monstro e vem causando muitos problemas. Use Flame Rounds contra ele e sempre mantenha distância. Se ele chegar perto é um abraço. Depois de uns oito ou nove tiros ele vai começar a mancar, dê mais um tiro e ele cai de fuça no chão. Volte para o vagão. Sherry está cada vez pior.



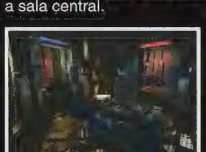
Agora você está no laboratório. Claire leva Sherry para um local supostamente se-

guro e veste a sua jaqueta na garotinha. Sherry acorda e conta um pouco de sua vida para Claire. Você deve fazer algo antes que o vírus possa avançar. Aqui nesta sala há um baú e uma máquina de escrever. De itens, pegue uma Acid Round, uma Flame Round, um Green Herb e um Ink Ribbon. Saia da sala e siga direto para a esquerda.

Chegando neste ponto, a sala central, há três caminhos possíveis: o caminho pelo qual você veio, o caminho iluminado de azul (que leva para a área leste ou "East Area") e o caminho iluminado de vermelho (que leva para a área oeste ou "West Area"). Pegue o caminho iluminado de azul e siga até encontrar uma porta envolvida por gelo.



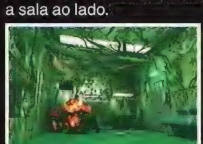
Nesta sala, pegue um F. Aid Spray sobre e a capa do fusível (Fuse Case). Use o Fuse Case nesta máquina, ainda na mesma sala, e um mecanismo será ativado. Você vai obter o fusível principal (Main Fuse). Volte para a sala central.



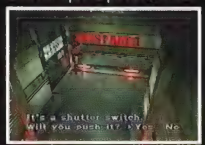
Muitas portas ainda não podem ser abertas por falta de energia, use o Main Fuse no centro da sala para resolver este problema. Agora pegue o caminho iluminado de vermelho.

Pegue o corredor para a direita e você encontrará duas portas. A porta da esquerda está trancada por dentro, então entre pela porta da direita. Na sala, pegue os arquivos Lab Security Manual e User Registration (que contém um código que será útil mais tarde) e Grenade Round no armário. Há ainda Blue Bush no chão caso você seja envenenado.

No computador, ative o programa anti-B.O.W.. Note que há uma planta no canto da sala, equipe o Grenade Launcher com Flame Rounds e dê um belo tiro para se livrar da planta (se você ainda estiver com o isqueiro, basta usá-lo para queimar a planta, economizando munição), assim você poderá passar pela tubulação para a sala ao lado.

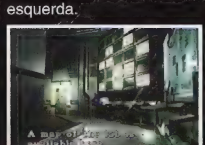


Que enrascada, você dá de cara com dois Super Lickers. Seja rápido e dê dois tiros com Grenade Rounds para se livrar deles. Nesta sala há Ink Ribbon e um armário com duas Grenade Rounds. Destranque a porta e saia.



Aperte o botão para abrir a porta à sua esquerda e afaste-se imediatamente para a direita. Dois monstros-plantas o atacarão, nem pense em ficar perto, eles ainda têm um cuspe venenoso. Um tiro certeiro de Flame Round dá conta dos dois. Agora você já pode entrar pela porta que eles estavam bloqueando.

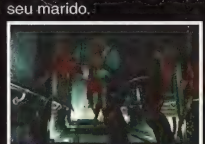
Há dois Green Herbs aqui, mas o monstro-planta está bloqueando. Mate-o se for preciso, mas se estiver com energia boa, apenas desvie-se e desça pela escada. Lá embaixo, entre pela porta rapidamente. No próximo corredor, esteja equipado com Acid Rounds. Quando um Licker cair na sua frente não hesite em atirar; mas ele tem mais dois amigos, cuide deles também. Há três Green Herbs neste corredor. Ao ver um computador à sua direita, siga pelo corredor à esquerda.



Pegue o mapa do laboratório no computador e dê um pulo no último baú do jogo. Pegue a W. Box Key e prossiga pela porta à direita. Pegue o caminho debaixo e entre pela enorme porta P4.

Use a W. Box Key neste armário para conseguir duas Grenade Rounds, há ainda um F. Aid Spray na parte de baixo da tela. Entre pela porta automática à esquerda e cuidado com o zumbi, apenas desvie-se e entre pela próxima porta automática. Aqui há mais zumbis e talvez seja necessário matar um ou dois (use Acid Rounds).

Pegue o Lab Key Card sobre este balcão e marque este lugar, você deverá voltar aqui logo mais. Na saída, você encontrará Annette novamente, e desta vez ela não está tão boazinha. Annette quer vingança, pois você matou Willian, mas de repente ela ouve o grito de seu marido.



Willian está perdendo seus traços humanos, até sua consciência e suas lembranças. Ao ver Annette ele não hesita em espancá-la. Vá em direção à sala de segurança (ignorando o corredor com ovos novamente) e você encontrará Annette agonizando.

Antes de morrer ela entregará o arquivo Vaccine Synthesis, que mostra como reverter o processo de desenvolvimento do G-Virus, o que poderá salvar Sherry.

Agora sim vá para a sala dos ovos. Você encontrará uma mariposa gigante, dois tiros de Flame Rounds bastam para derrubá-la (apesar de não ser obrigatório destruir a mariposa). Vá para o computador no fundo da sala e você verá que há um monte de larvas sobre o teclado. Dê alguns tiros com a Hand Gun ou com a Grenade Launcher mesmo para se livrar desta praga. Opere o computador.

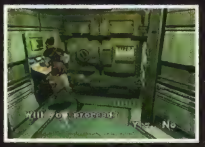
No computador, digite GUEST usando o teclado, então será pedida a sua impressão digital. Agora você tem 24 horas para acessar os computadores do laboratório. Volte em direção à sala de segurança.

O sistema de autodestruição do laboratório foi ativado. Claire vê Leon chegando ao laboratório em um dos monitores, então se comunica com ele por rádio e diz para Leon cuidar de Sherry.

Siga pelo próximo corredor voltando na direção da escada que o levará de volta para o andar superior, mas há mais alguns Lickers-surpresa para você cuidar no caminho. Lá no alto, na área oeste, há dois monstros-plantas esperando por você, use Flame Rounds.

Na sala central pegue o caminho iluminado de azul. Aqui, use o Red Card Key para abrir a porta e entre. Dentro desta sala, pegue o Vaccine Cartridge logo de cara à sua esquerda e pegue ainda Grenade Rounds.

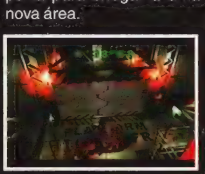
Mate os cinco mortos (putz!) que estão presentes dentro da sala. Ilumine o local ativando o botão do lado esquerdo. Coloque o Vaccine Cartridge no local que você iluminou e ative o botão do outro lado da sala (no painel escrito V.A.M.). Depois do processo, pegue de volta o Vaccine Cartridge que agora virou a Base Vaccine. Ainda nesta sala, pegue o MO Disk à direita do painel V.A.M., então saia.



Depois que sair, tente abrir esta porta ao lado e desça novamente para o andar inferior (há novos inimigos no caminho).

Entre novamente pela porta P-4. Leve a Base Vaccine até o computador no canto da sala e use-a nele. O computador vai ativar o sistema para transformar a Base Vaccine em Vaccine. Com a vacina em seu poder, volte.

Use o MO Disk neste computador para abrir a porta à sua direita. Siga por este novo corredor e entre pela porta para chegar a uma nova área.



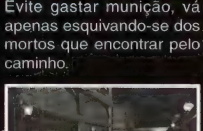
Agora você tem apenas 5 minutos antes que tudo exploda. Aperte o botão para chamar o elevador e você verá que algo está tentando entrar pelo teto. Sim, é William Birkin, totalmente enlouquecido e querendo desmembrar quem aparecer na sua frente. Felizmente ele continua lento, apenas mantenha grande distância e atire com Grenade Rounds. Sempre que ele chegar perto, saia correndo.

Quando você o ferir bastante, William vai ficar mais bravo ainda. Ele perde qualquer traço de humanidade que restara, torna-se mais animal, em corpo e mente. Agora William é mais rápido e tem a habilidade de pular de um lado para o outro. Quando ele pular para o chão, desça algumas Grenade Rounds e corra, repita até detoná-lo. Feito isso, o elevador chega, aí é só seguir para a estação que levará você para fora daqui.

Leon já chegou ao trem e levou Sherry para lá. Pelo menos da explosão você já está livre, mas a garota ainda está mal. O final fica por sua conta!

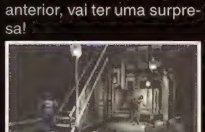
ESTRATÉGIA PARTE 2

Evite gastar munição, vá apenas esquivando-se dos mortos que encontrar pelo caminho.

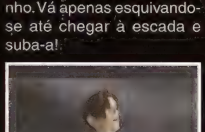


Depois do portão, vire à direita (do personagem) e tome cuidado com os mortos. Apenas esquive-se deles e pegue a Cabin Key. Depois vá para o outro lado e entre pela porta; cuidado com o morto no caminho.

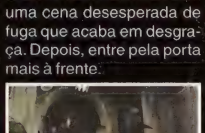
Dentro do recinto, perto da máquina de escrever, você pode pegar munição para a Hand Gun e um Ink Ribbon. Saia pela outra porta. Obs.: caso você volte pela porta anterior, vai ter uma surpresa!



Assim que você sair, haverá quatro mortos no seu caminho. Vá apenas esquivando-se até chegar à escada e suba-a!

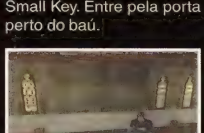


Leon vai ficar abismado com uma cena desesperada de fuga que acaba em desgraça. Depois, entre pela porta mais à frente.

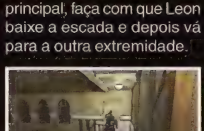


No corredor, detone uns corvos (se você não gastou munição) que estão batendo um rango. Pegue munição no corpo do policial. Mais à frente, tem uma porta, por enquanto destranque-a e vá para a outra no fim do corredor. Depois da porta tem dois Lickers, ignore-os e entre pela porta a seguir.

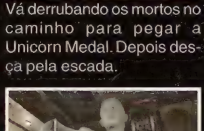
Na sala com baú você pode pegar o Secretary's Diary A, munição para a Hand Gun e um Ink Ribbon sobre o balcão. Sobre o sofá está a Small Key. Entre pela porta perto do baú.



Na parte de cima da sala principal, faça com que Leon baixe a escada e depois vá para a outra extremidade.

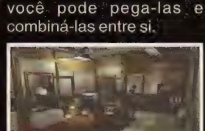


Vá derrubando os mortos no caminho para pegar a Unicorn Medal. Depois desça pela escada.

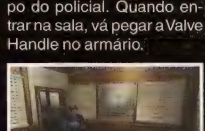


Use a Unicorn Medal na fonte para poder pegar a Spade Key. Não esqueça de pegar a Shotgun e se quiser, tem um Ink Ribbon perto da máquina de escrever. Obs.: não desperdice os tiros de Shotgun.

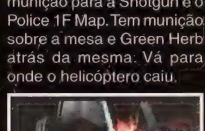
Agora volte até onde você abateu uns corvos e entre pela porta que você destrancou. Tem três Green Herbs, você pode pega-las e combiná-las entre si.



Entrando pela porta de baixo, pegue munição no corpo do policial. Quando entrar na sala, vá pegar a Valve Handle no armário.

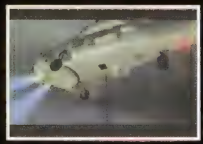


Aproveite e dê uma passadinha na salinha do cofre; no mesmo, use a combinação 2236 para pegar munição para a Shotgun e o Police 1F Map. Tem munição sobre a mesa e Green Herb atrás da mesma. Vá para onde o helicóptero caiu.



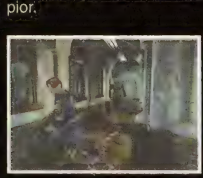
Lá, entre pelo corredor do lado do helicóptero e use a Valve Handle.

Depois que as chamas forem apagadas, vá na fumacinha e pegue munição para a Hand Gun e volte para a porta.



Vai aparecer mais um helicóptero que vai soltar uma das seis cápsulas sobre a delegacia. Da cápsula surge uma figura que não veio lhe ajudar.

Depois da porta, parte do teto vai cair e selar o caminho. Tenha a Shotgun em mãos e prepare-se para o pior.

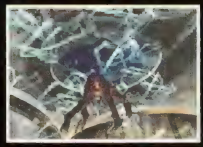


Você vai encarar Mr. X, seu pior pesadelo. Não deixe ele se aproximar muito de você para não ser esmurrado. Dê uns nove tiros de Shotgun, depois que ele cair, reviste o corpo dele para pegar munição. Obs.: você pode optar por tentar passar por ele, mas corre o risco de se ferir.

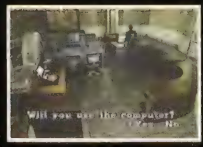
Vá para o corredor onde estão os Lickers e detone-os. Entre pela porta após o bico do helicóptero.

Na sala, você pode pegar munição de Shotgun (foto) e um Ink Ribbon no vaso preto ao lado.

Mais ao fundo, você pega o Blue Card Key que está sobre umas caixas



Quando você for embora, um Licker vai detonar o teto de vidro. Você pode matá-lo depois (você vai voltar aqui mais tarde), por enquanto saia e vá para a sala principal.



Vá no computador para abrir as portas da localidade.

Entre pela primeira porta do lado esquerdo da sala e detone os mortos que estão na sala; pegue o Police Memorandum no banco. No baú, deixe o que não vai usar e ande apenas com as armas e a chave. Use a Small Key na gaveta da mesinha mais ao fundo para poder pegar munição.

Depois da porta, segue um corredor onde você vai encontrar um cadáver. Nele você pode pegar munição para Hand Gun. Entre pela primeira porta no corredor, na nova sala, você pode pegar logo de cara o Patrol Report na prateleira cheia de arquivos. No armário amarelo tem um Ink Ribbon e mais ao fundo em cima da estante tem um F. Aid Spray. Saia e siga para o fim do corredor onde tem uma Green Herb.

No corredor atrás da porta, mais ao fundo, vão entrar dois policiais mortos pelas janelas bloqueadas. Caso sua Shotgun tenha um tiro, você pode desperdiçá-lo com estes dois. Entre pela porta dupla ao lado.

Sobre a mesa perto do quadro negro (que na verdade é verde), você pode pegar o Operation Report 1. Entre na saleta atrás, acenda a lareira e pegue a Red Jewel. Mais ao fundo tem munição de Hand Gun. Volte até o corredor e vá para a porta no fim do mesmo.

Debaixo da escada tem duas Green Herbs, e perto destas ervas tem uma porta que dá acesso para a Dark Room. Dentro desta sala você pega o Operation Report 2 sobre a mesa e munição em uma das gavetas do armário perto do baú. Se quiser, aproveite e dê um save e esvazie seu inventário. Saia e suba a escada, mais à frente você vai encontrar umas estátuas e uma porta que não pode ser aberta.

Nas estátuas, empurre a da esquerda para o chão de destaque do lado direto e a do lado direito para o chão de destaque do lado esquerdo. A estátua vai soltar a segunda Red Jewel. Aproveite e pegue uma caixa de munição atrás da estátua central. Entre pela porta ao lado.

Mais um corredor e mais mortos, por enquanto entre na sala da S.T.A.R.S., pegue o Chris's Diary sobre a mesa rente à porta. Mais ao fundo, perto de um monte de troféus, tem uma foto dos membros da S.T.A.R.S.

Do lado desta foto, embaixo do símbolo da S.T.A.R.S., tem munição. Vá embora, mas não esqueça de pegar a Magnum no armário de metal ao lado da porta.

Detone a cambada e siga para a porta no fim do corredor. Do outro lado, você vai avistar Sherry que sai correndo.

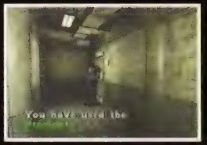
Quando ela fugir, pegue a Diamond Key e munição para Shotgun. Ao voltar, você vai avistar Claire. Ela pergunta se passou um garotinha. Leon confirma e entrega um rádio a Claire, para se manterem e contato constate. Depois o cara vai embora. Saia pela porta no fim do corredor do lado direito.

Na biblioteca você vai ver uma mortualha invadir a delegacia.

Suba a escada, ignore a porta e vá para o fim do corredor onde, ao pisar, o chão se quebra (a delegacia está caindo aos pedaços!). Acione um interruptor vermelho que fica piscando.

Uma estante vai abrir caminho, vá para as duas primeiras estantes (do lado esquerdo da foto). Ao movê-las, coloque em "Right" para abrir um compartimento onde você vai pegar o Bishop Plug. Saia pela porta abaixo da escada. Obs.: tem uma Red Herb sobre uma mezinha perto da porta. Lembra-se de onde você pegou o Blue Card Key? Vá para lá e detone o Licker (se você o deixou).

No caminho, pegue as Red Jewels e deixe o Plug no baú. Na sala, coloque as Red Jewels nas pequenas estátuas laterais. Então você vai poder pegar o King Plug.



Agora vá para perto da Dark Room e entre por uma porta no fim do corredor. Obs.: você pode ter companhia quando se dirigir para a porta.

Atrás da porta, você pode pegar munição em uma das gavetas mais à frente da porta. Numa gaveta do outro lado você pode pagar um filme (Film). Se quiser, aproveite que está perto da Dark Room e revele o filme. Continuando... Entre pela porta com uma luz vermelha.

Mortos à espreita e tem uma Green Herb perto da porta por onde você saiu. Detone apenas os mortos que estiverem no seu caminho e entre na pequena sala adiante. Detone o morto e pegue a Heart Key.

Saia pela outra porta do outro lado da sala, mas antes pegue uma Small Key sobre a mesa e munição para a Shotgun no armário de metal.

Ao sair na sala principal, suba a escada e vá para onde você encontrou Claire pela última vez (vá com a Small Key). Lá tem uma gaveta que contém partes da Hand Gun. Combine as partes com a arma para formar a C. Hand Gun.

Volte para a sala principal e vá para sala onde está o cofre. Você pode ter companhia no caminho.

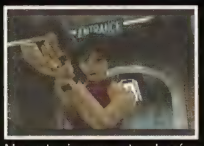
Da sala do cofre, vá para porta no corredor onde se encontra um policial morto.

Depois da porta, tem duas Green Herbs e mortos passeando pelo corredor. Detone-os e desça pela escada.

Na parte de baixo, entre pela porta dupla do lado direito (do personagem), abata quem estiver na sua reta.

Assim que entrar, vá na mesa ao lado da porta para pegar munição. No fundo da sala você pode pegar o Police B1 e ao lado, um puzzle a ser resolvido.

No painel, faça a seguinte seqüência: Up, Dow, Up, Dow e Up. Você vai ativar um painel de uma porta vizinha. Saia da sala e entre por uma porta no fim do corredor do lado direito (do personagem).



No estacionamento alguém atira em Leon. Uma bela mulher aproxima-se dele e pede desculpas. Leon pergunta seu nome e o que ela está fazendo no local.

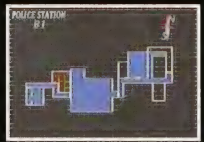
Ela é Ada Wong e ela diz que está procurando um cara chamado Ben, o repórter. Depois ela pede uma ajuda para empurrar o carro.

Depois que você empurrar o carro, você pode pegar um Green Herb do outro lado do estacionamento.

Entrando pela porta, Ada sai em disparada. Leon pede para ela esperar, mas não obtém resposta.

No corredor a seguir, ignore a primeira porta e vá para uma grade. Antes de entrar pela grade, pegue um filme (Film) sobre a mesinha.

Você vai se encontrar com Ben (Ben Bertolucci). Pouco depois, Ada entra e Leon pergunta se é este o cara que ela estava procurando. E começa mais um blá, blá, blá. Ada pergunta se ele conhece um cara chamado John, ele diz que não sabe de nada. Depois, ouve-se um grito e novamente Ada vai embora sem esperar Leon.



Um mapa vai indicar onde você vai ter que ir. Pegue a Manhole Opener no armário ao lado. Saia e entre pela primeira porta que você ignorou.

Dentro da prisão você vai ver dois cachorros atrás das grades e mais ao fundo uma Red Herb. Caso queira pegar a Red Herb, os danados vão detonar a grade e ir atrás de você. Detone-os, de preferência. Obs.: Tem uma Blue Herb em umas das grades.

Vá para o bueiro e use a Manhole Opener.

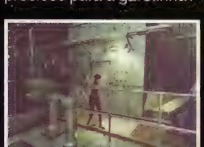
No esgoto tem duas aranhas. Não desperdice munição, é possível passar por elas sem nenhum dano. Caso fique poison, use a erva azul.

Ao subir, entre pela primeira porta que avistar. Na salinha você tem uma Blue Herb e um Ink Ribbon perto da máquina de escrever.

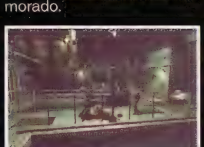
Pegue os dois plugs no bau, saia e entre pela próxima porta. Vá para um painel do outro lado da sala e ponha os plugs. Saia da sala.

Você vai se deparar com Ada. Leon não teve a chance de se apresentar antes, ela não dá muita importância e pede ajuda (de novo). Ela vai averiguar o que se encontra atrás da grande porta. Do outro lado, ela encontra com Sherry que sai correndo.

A garotinha deixa cair seu pendante que contém a foto dela com seus pais. Será que Ada vai entregar o bem precioso para a garotinha?



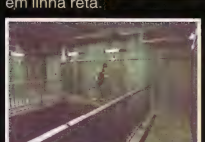
Agora na pele de Ada Wong, você vai notar que ela é um pouco mais rápida no tiro do que Leon. No seu inventário você pode ver uma fotografia dela com John, seu namorado.



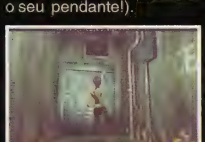
No caminho há quatro zumbis, sendo que um deles está estirado no chão. Detone-os, vá para um entrada do lado direito e desça pelo elevador.

Lá embaixo, você vai pegar uma caixa de munição para Shotgun. Ela entregará para Leon. Volte.

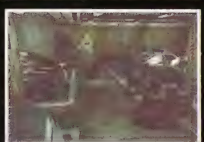
Entre por uma porta do outro lado. Você vai encontrar um mapa (o S. Disposal Map) na parede. Desça os degraus e alinhe as caixas em linha reta.



Suba e aperte o botão no painel para inundar a parte baixa do recinto e abrir caminho para o outro lado. Pegue a Club Key e volte até o começo de tudo (onde Judas perdeu as botas, ou melhor, onde Sherry perdeu o seu pendante!).

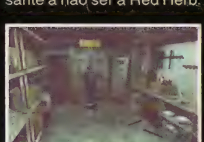


Ada vai jogar a chave e a caixa de munição (se você a pegou) para Leon. Depois ele vai embora e deixa Leon falando sozinho (de novo). Claire entra em contato e diz que vai explodir a porta perto do helicóptero destruido. O mapa vai indicar o lugar.



Faça o caminho até a sala principal. Durante o caminho, você vai encontrar duas carcaças de cachorro no estacionamento. Passe batido por eles. No corredor, vá para a porta do necrotério, a primeira porta do lado esquerdo. Tome cuidado com dois zumbis que estão no corredor.

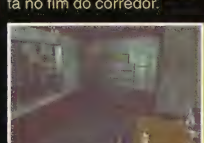
Dentro do necrotério tem dois Lickers, detone-os e pegue o Red Card Key numa prateleira ao fundo e depois saia da sala em direção à porta com painel azul (que você passou a pouco) no corredor. Obs.: tem uma porta mais ao fundo do corredor onde vai dar acesso para um lugar a céu aberto e dois cachorros, nada de interessante a não ser a Red Herb.



No painel azul, passe o cartão para abrir a porta. Dentro, você vai poder pegar munição de Hand Gun e a Magnum. No armário ao fundo, você pode pegar a Submachine e o Side Pack. Pegue o Side Pack, a metralhadora você pega mais tarde.

Agora vá para a escada. Tem mais zumbis presentes no corredor, detone-os e entre pela porta do lado da escada. Pegue munição para a Shotgun no terceiro armário de metal (da esquerda para a direita). No quarto ao lado, você pode pegar munição para a Magnum e sobre a cama tem o Watchman's Diary. Saia do quarto e vá para a porta no fim do corredor.

Depois de cruzar a porta dupla azul (perto da sala do cofre) vire à direita (do personagem). Cuidado com o morto se você não o matou anteriormente, tem uma Green Herb. Entre pela porta no fim do corredor.



No corredor que se segue, tem três portas. Atrás da primeira você encontra um F. Aid Spray sobre a mesa. Não o pegue ainda! Vá na estante e pegue o Hook Plug. Caso você pegue o F. Aid Spray, um Licker vai vir atrás de você.

Atrás da porta seguinte não há nada de muito especial, só munição no armário ao lado da porta e um Licker.

Perto da porta verde tem um Red Herb. Na nova sala, acenda o forno perto da mesa para qual as câmeras estão voltadas e acione os bustos ao lado na seguinte ordem: ligue o busto do meio, depois o da direita e por último (logicamente) o da esquerda.

A engrenagem (Golden Cogweel) vai cair do quadro. Assim que você for pegá-la, Mr. X vai aparecer de maneira cortês! Você pode optar por detoná-lo ou pegar a engrenagem e dar no pé! Caso queira a segunda alternativa, uns tiros de Magnum vão dar conta do recado. Não esqueça de revistar o corpo dele. Obs.: tem uma garrafa de F. Aid Spray atrás da mesa para qual as câmeras estão voltadas.

Ao voltar, já no finzinho do corredor, Mr. X vai fazer outra entrada nada extravagante (apenas forçada). Você pode dar mais uns tiros e pegar munição no corpo dele ou fugir pelo lado direito (do personagem) por onde ele abriu sua porta.

Vá para onde está o helicóptero destruído e entre pela passagem que Claire liberou. Na sala do chefe Irons não tem nada de especial. Pegue o Chief's Diary na cadeira atrás da mesa e entre pela outra porta.

Tem uma estátua de um tigre e um corredor que leva para uma sala onde você vai pegar a Crank numa caixa e o Secretary's Diary B. Volte com a Magnum equipada (se ainda tiver munição).

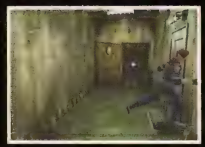
Mr. X está de volta no corredor. Uns quatro ou cinco tiros de Magnum resolvem o problema. Reviste o corpo dele antes de ir embora. Agora vá para a biblioteca. Obs.: esteja levando a engrenagem e a Crank.

Da biblioteca, suba a escada e entre pela porta no andar de cima. Entre na seguinte e dentro do recinto, use a Crank no orifício para baixar a escada.

Encaixe a engrenagem junto com as outras e acione o switch para revelar uma passagem. Na passagem, você pega o último plug, o Knight Plug. Desça pela passagem. Na parte de baixo, um grito ecoa no ar.

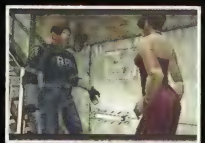
Ben está em desespero, uma monstruosidade o ataca, rasgando seu peito mas ele desmaia. A coisa vai embora. Vá para lá.

O estado do cara é deplorável! Ele está nas últimas, mas antes de morrer ele entrega uma carta que estava endereçada ao chefe (Irons) e morre em seguida. Ada entra, Leon e ela lêem a carta e depois, ela vai embora (de novo). Claire entra em contato dizendo que vai tentar ir por fora do departamento. É loucura! Ela não se importa com o que Leon diz e desliga. Cara azarado!



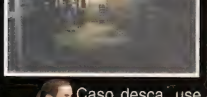
Depois de tantos acontecimentos, vá pelo esgoto (cuidado com as aranhas se você não as liquidou) e entre na primeira porta, a do baú (foto). Pegue os plugs (se você os deixou no baú), a Magnum e munição para ela. Pegue também ervas combinadas. Saia da sala e entre pela porta a seguir.

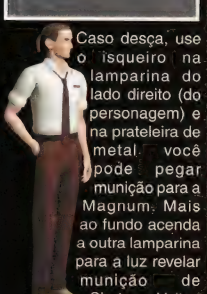
É hora de encarar William Birkin! Ele é meio devagar, mas o cano que o cara pega é duas pancadas para acabar com você! Dê uns quatro ou cinco tiros de Magnum que ele desiste rapidinho e se joga. Vá no painel e coloque os plugs res-



Entrando pela porta do outro lado, Ada vai aparecer ou melhor, cair! Leon manda bronca nela. Até parece que ele é o dono da mina!

Depois da discussão, entre pela porta no fim do corredor inundado. Na sala tem um baú e uma máquina de escrever (dê um save se quiser). No baú, pegue a Crank e esvazie seu inventário; leve a Shotgun. Sobre a mesa no meio da sala você pega o Sewer Manager Fax. No armário mais ao lado tem uma caixa de munição e no armário perto do elevador tem uma garrafa de F. Aid Spray. Empurre o armário de metal (foto) para descobrir uma passagem secreta.





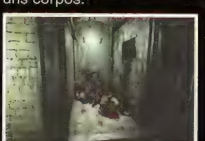
Caso desça, use o isqueiro na lamparina do lado direito (do personagem) e na prateleira de metal. você pode pegar munição para a Magnum. Mais ao fundo acenda a outra lamparina para a luz revelar munição de Shotgun. Volte.

Desça pelo elevador. Uma mulher vai sair correndo e Ada vai atrás. Vários disparos são dados pela outra mulher, mas para sorte de Ada, Leon tira ela da linha de fogo e acaba levando um tiro e desmaia. Mais uma vez você vai controlar a mina. Pegue o Sewer Map na parede e siga por onde a mulher fugiu.

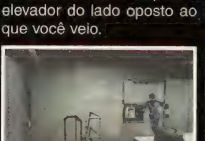
Suba a escada e passe correndo em linha reta para que as baratas não lhe peguem. Do outro lado, um disparo certeiro na arma de Ada e a mulher se revela. Annette rende Ada e pergunta quem é ela. Ada responde e Annette parece que conhece o nome dela de algum lugar. Annette diz que seu marido é o responsável pela criação do T-Virus. Ada não está entendendo nada do que se passa. Annette acaba lembrando quem é Ada: a namorada de John. Ela fala a Ada que John está morto. Em seguida ela pede o G-Virus que está com Ada.

Depois de muito bate papo, as duas se atracam e Ada consegue encher a mão na cara de Annette que cai. Ada depois reparou que o que Annette queria era o pendante de sua filha que Ada estava carregando consigo.

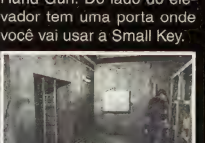
Por trás da foto, estava uma amostra do G-Virus, que Annette tanto queria. Depois disso, desça a escada e Ada vai ficar esperando... O quê? Assim que Leon acordar, vá no caminho em que Ada foi. Suba na parte seca junto a uns corpos.



Junto a esses corpos, você vai pegar uma Small Key e a Wolf Medal. Volte para onde você foi baleado e vá para o elevador do lado oposto ao que você veio.



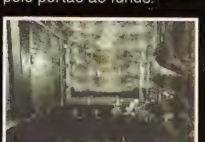
Ele vai levá-lo a uma outra sala com baú. Sobre a mesa dentro de uma bolsa preta, você pega munição para a Hand Gun. Do lado do elevador tem uma porta onde você vai usar a Small Key.



Descendo a escada, logo de cara você pode pegar Munição para a Magnum.

Ignore a porta do lado esquerdo. Do lado direito tem um zumbi, estraçalhe-o e pegue munição de Shotgun no armário ao fundo! Huummm, é melhor não forçar muito no vocabulário! Atrás da porta não há nada de muito interessante, volte para o elevador. Atrás da porta dentro da sala do baú também não tem nada de interessante.

De volta aos esgotos, vá para o lado direito (do personagem). Tome cuidado com as aranhas gigantes. Apenas ignore-as e entre pelo portão ao fundo.



No próximo caminho, tem mais duas aranhas, ignore-as também e corra para o painel perto da cortina d'água e use a Wolf Medal. Depois, suba no lugar seco e entre pela porta. Tem Blue Bash caso você esteja envenenado.

Use a Valve Handle no orifício abaixo da luz piscante.

Atravesse a ponte e use a Valve Handle novamente para recolher a ponte. Tem munição de Shotgun, um Ink Ribbon e Green Herbs. Entre pela porta a seguir.

Mais um corredor, este vai levá-lo para um lixão! Dentro da água verde do lado direito (do personagem) você pode pegar um Ink Ribbon. Chegando até Ada, Leon começa a passar mal! A mina faz um curativo e o cara está pronto para outra.

Depois que os dois subirem a escada, vire à esquerda (do personagem) e pegue junto ao corpo a Eagle Medal. No painel ao lado, você pode pegar o S. Manager's Diary.

Vá para o outro lado e use a Valve Handle para parar o ventilador. Suba pela escada.

Vá para o painel perto da cortina d'água. Você pode encontrar companhia durante o caminho. Apenas esquive-se e entre pelo portão.

Um leve tremor ocorre enquanto você está indo em direção à outra porta.

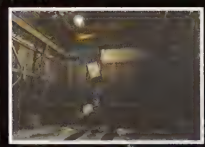
O bondinho sumiu! Vá ao painel do lado direito (do personagem) e aperte o botão para chamar o bonde. Entre nele.

Dentro do bonde, uma mão atravessa o metal e derruba Ada. Fique esperto! Toda vez que começar a cair uma poeirinha, saia de baixo e dê um tiro (pode ser de C. Hand Gun). Ada e Leon arrancam uma unha da criatura que foge em seguida.

Ao sair do bonde, vá ao Lançador de Flare do lado esquerdo. Use o Isqueiro para clarear o local e revelar a Weapon Box Key ao lado. Pegue-a e vá para a porta na outra extremidade do corredor.

Mais corredores, detone os mortos nos arredores e do lado esquerdo junto a um corpo você pega partes da Shotgun. Combine as partes com a arma para formar a C. Shotgun. Vá para a outra extremidade e entre pela porta.

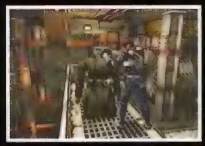
Mais um corredor! RAIOS!!! Detone os mortos (de novo). Do lado direito tem duas Green Herbs e do lado direito está a saída! Finalmente chegando numa sala com baú. Ada vai ficar mexendo no painel. Descarregue tudo que não vai usar. Pegue munição de Magnum e C. Shotgun ao lado de Ada. Tem uma garrafa de F. Aid Spray no armário perto da porta. Leve suas armas e saia pela porta.



Depois da porta, vire à esquerda do personagem e pegue munição de C. Hand Gun perto de um latão virado. Do lado direito da porta, você pega o Factory Map.

Desça pelo elevador e entre pela porta (claro que você vai entrar, é a única que tem!). Ao fundo, sobre o painel, tem a C. Panel Key. Pegue-a e veja o que tem de bom na telinha.

Credo, é pior que programa fora do ar, é Mr. X! O cara pode ser chato, mas ele arrebenta nas telinhas, ou melhor, ele arrebenta as telinhas!



Como não adianta mudar de canal, o jeito é você dar uns quatro tiros de Magnum (de preferência) e depois revistar o corpo do cara. Caia fora e volte para onde Ada ficou.

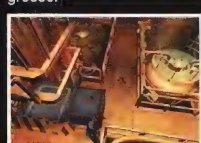
Tenha maior cuidado quando ele abrir os braços! Dê alguns tiros de Magnum ou C. Shotgun para baixar o fogo do cara! Ele vai embora, entre novamente no vagão.

Ada ainda está meio atordoada por causa da pancada e para completar a sorte filha da... mãe que Leon tem, o transporte para no meio do caminho. Saia e entre pela abertura de ar atrás do vagão. Quando Leon cair e não tiver mais volta, o vagão desce normalmente. Isso é sacanagem!

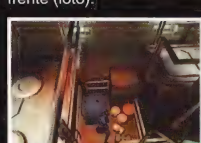
Há duas portas aqui, uma delas não abre que é a do elevador. Siga os cabos no chão que vão levá-lo até uma porta dupla de metal e entre por ela. Atrás da porta, você vai avistar uma caixa. Atrás da caixa tem um baú com uma Green Herb do lado.

Empurre a caixa até o elevador e faça-o descer.

Empurre a caixa para fora do elevador. Na reta da caixa, tem um corredor com um cadáver; perto do mesmo, você paga o P-epsilon Report. Mais ao fundo, você pode pegar uma caixa de munição para a C. Shotgun e ao lado tem um Ink Ribbon e uma máquina de escrever; é uma boa salvar seu progresso.

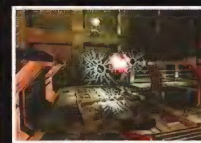


De volta à caixa, empurre-a contra a grade do lado direito da tela e depois, para a frente (foto).

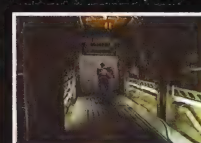


Depois, dê um empurrão para a direita novamente e empurre para frente novamente até encostar perto de outra caixa. Isto parece um exagero para você, certo? Errado, é obrigação nossa explicar tudo até seus mínimos detalhes!

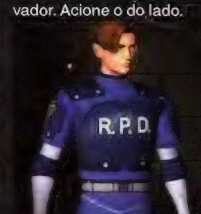
Não suba na caixa ainda. Agora vá para o corredor ao lado e desça pelo elevador. Tenha uma arma pesada a mão (de preferência a C. Shotgun!).



Você vai se deparar com dois Lickers! Alguns tiros de C. Shotgun bem dados resolvem a parada. Obs.: tome cuidado para não estourar a tela de sua TV com os tiros da arma que mostra não ser nem um pouco forçada!



Baixe a alavanca para restaurar a força do elevador. Lembra-se da porta do elevador que não abria? Volte até onde você caiu e entre pela porta. No elevador você vai ver dois painéis, um ao fundo e outro ao lado do elevador. Acione o do lado.



No novo caminho você vai ter companhia de novo, para variar. Detone alguns zumbis no caminho e vire à direita (do personagem). Obs.: caso você vá ao vagão, ele estará vazio. A porta perto de onde você se encontra, está trancada. Você voltará aqui depois.

Chegando até a sala central, pegue o caminho para a "Easta Area" (o iluminado de azul). Depois da porta, vá para uma outra coberta de gelo que está no fim do corredor. Tem uma garrafa de F. Aid Spray e o Fuse Case.

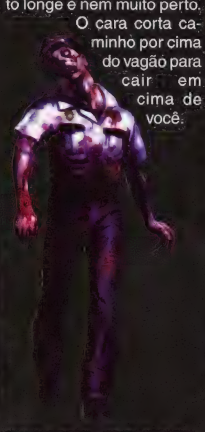
Coloque o Fuse Case na máquina ao lado para formar o Main Fuse. Saia e volte até a sala central.

Lá, coloque o Main Fuse no centro para ligar a força por toda localidade. Agora pegue o caminho da "West Area" ou o caminho iluminado de vermelho.

No novo corredor, abra a primeira porta que você avistar. Vão ter dois monstros-plantas, vire e entre pela porta no fim do corredor.

Use a C. Panel Key do lado direito de Ada para chamar o vagão elevador ou seja lá o que for. Saia e vá para a máquina. Mexa no painel ao lado da máquina para os dois entrarem. Descendo, uma mão (de novo) atravessa o metal (de novo) e atinge e derruba Ada (de novo). A mina desta vez perde a consciência. Saia e vá para parte de trás da máquina.

Adivinha quem é? Não, não é sua fada madrinha, é William que aparece de novo, mais feio, monstruoso e horrendo do que nunca. O cara perdeu por completo os traços humanos e as lembranças que tinha. Ele é bem esperto. Não fique muito longe e nem muito perto.



O cara corta caminho por cima do vagão para cair em cima de você.

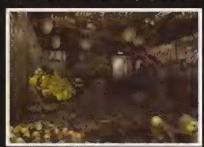
Dentro da nova sala, faça picadinho de morto. No armário de metal, você pode pegar o Flamethrower; se tiver dois espaços no seu inventário. Em cima do computador, você pega o Security Manual. Sobre a cadeira azul, o User Registration e ao lado o Lab Card Key. Se por um acaso você estiver poison, tem uma Blue Bash. Vá para a entrada de ar do outro lado da sala.

Equipe uma arma pesada (a C. Shotgun de preferência) e detone dois Lickers. Pegue munição de C. Shotgun no armário ao fundo e um Ink Ribbon do lado da porta. Saia e vá de frente encarar as plantas. Use o Flamethrower (se você o pegou) que é um-dois para acabar com elas. Use somente na que está na sua frente, passe direto pela outra e entre pela porta. Do outro lado da porta também tem uma que está na frente de duas Green Herbs. Detone-a se quiser para pegar as ervas. Desça pela escada e entre na porta a seguir.

Mais um corredor e mais perigo no caminho. Há três Lickers, tente detoná-los o mais rápido que puder! Mais a frente tem três Green Herbs. Pegue-as se tiver espaço no inventário e entre pela porta no fim do corredor.

Dessa vez é um corredor com um monte de telas! Você pode pegar o Laboratory Map onde pisca a luz azul, tem um baú e uma máquina de escrever, ufa! Esvazie seu inventário, leve a Magnum e pegue a W. Box key. Entre pela porta ao lado e tome o caminho da esquerda, ignorando o corredor com ovos; entre pela porta P4 do lado esquerdo. Abra a porta do armário que tem uma luz azul para pegar partes da Magnum. Combine-a com a respectiva arma para obter a C. Magnum.

Entre pela porta automática ao lado. Detone alguns zumbis e pegue a Power Room Key. Saia da sala e vá para o corredor com ovos.



Você vai enfrentar uma mariposa gigante. Mas você não é bem obrigado a enfrentá-la. Vá no computador e detone umas larvas sobre o teclado.

No computador, escreva GUEST e aperte Enter. Agora, vá para a sala do lado leste. No caminho, passe no baú e tente deixar o máximo de itens que puder (com exceção das armas e da chave). No caminho, você pode encontrar um Licker!

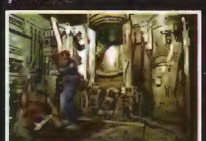
Abra esta porta e detone os monstros planta.

Acenda a luz e pegue munição de C. Magnum do outro lado da sala. Saia!

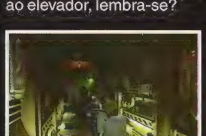
Abra a porta ao lado e equipe-se com a C. Shotgun (a coisa vai ficar feia para o seu lado).

Uma vez dentro da localidade, cuidado com os três Lickers que estão no peda

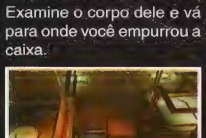
ço! Parece que o El Niño passou pelo local. Destruição total!



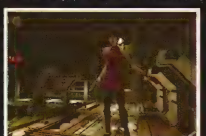
Depois de brincar com o perigo, explore a sala e você vai encontrar a Submachine Gun junto a um corpo no final da sala. Saia e vá para ao elevador, lembra-se?



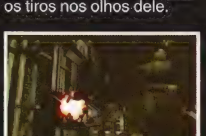
Do elevador, vá para a outra porta (onde você empurrou a caixa). Annette vai aparecer. Ela vai chamar Leon de espião e assassino por ter matado William. Annette acha que Ada está usando Leon para poder obter informações sobre o G-Virus. De repente, uma figura imensa cai bem perto e Annette é a primeira cair fora. Dê alguns tiros de Magnum para cortar o barato e a música de terror. Examine o corpo dele e vá para onde você empurrou a caixa.



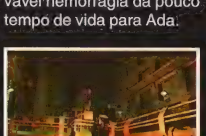
Suba pela caixa e da mesma para a plataforma ao lado. A P. Room Key vai garantir sua entrada. Quando você estiver na metade do corredor, Mr. X vai aparecer de novo. Não há para onde fugir! De repente, um tiro acerta o gigante que logo em seguida vai para cima de Ada. Ela manda Leon correr.



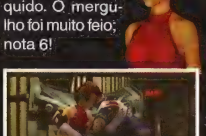
O cara não se mexe, apenas olha a imensa figura partir para cima de Ada. O cara pega a mina pelo pescoço e ela revida com vários tiros nos olhos dele.



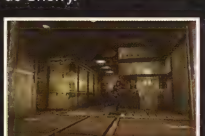
Cego e enfurecido, Mr. X arremessa Ada violentamente contra o painel e uma provável hemorragia dá pouco tempo de vida para Ada.



O gigante se desequilibra e acaba mergulhando de cabeça no tanque de metal líquido. O mergulho foi muito feio; nota 6!

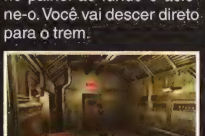


Leon não pode fazer nada para ajudar Ada. Ele apenas conforta sua dor. Ada fala o que sente por Leon e acaba rolando o primeiro e único beijo entre os dois. Pouco depois Ada morre. Depois desta triste perda, pegue a Master Key perto do corpo de Ada e saia. Do outro lado da porta de metal, Claire entra em contato com Leon. Ela pede para você cuidar de Sherry.

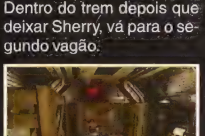


O mapa vai mostrar onde você deve ir. Tome o elevador e vá nesta porta (foto) para pegar Sherry.

Ao voltar para o elevador, vá no painel ao fundo e acione-o. Você vai descer direto para o trem.

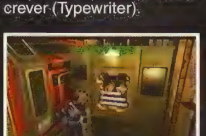


Dentro do trem depois que deixar Sherry, vá para o segundo vagão.

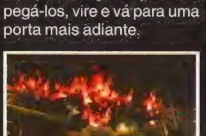


No último vagão, você vai encontrar um baú e uma máquina de escrever (salve seu progresso se quiser). Leve a Magnum e munição para ela e umas ervas combinadas. Deixe o resto no baú. Pegue a Platform Key no chão e volte para onde está Sherry.

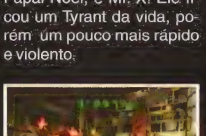
Saia do trem e entre pelo portão ao lado. Uma contagem vai aparecer. Suba a escada e do outro lado mais à frente, você vai pegar dois plugs. Obs.: depois da escada, perto do portão, tem um baú e uma máquina de escrever (Typewriter).



Mexa no painel para poder pegar o Joint N Plug e o Joint S Plug. Depois de pegá-los, vire e vá para uma porta mais adiante.



Ao colocar os plugs no painel do lado do computador, a força volta e cai logo em seguida. Adivinha quem está de volta? Não, não é Papai Noel, é Mr. X! Ele ficou um Tyrant da vida, porém um pouco mais rápido e violento.

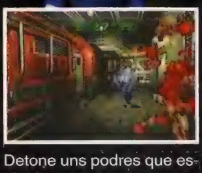


Não adianta atirar nele! Faça o seguinte. Toda vez que ele

vier em uma investida (note que ele só usa o braço esquerdo). Então, toda vez que ele vier rasgando, passe pelo lado direito dele e nunca fique próximo. Fique agüentando por alguns segundos.

No alto da plataforma em meio à escuridão, uma pessoa joga a Rocket Launcher para Leon. Espera aí!? Essa pessoa é bem parecida com Ada! Será ela? Há uma possibilidade de que seja, veja isso mais tarde. Pegue a Rocket Launcher e dê um único tiro na reta do gigante e o outro guarde.

Na hora do tiro, Leon fala a palavra mais temida pelos gamemaníacos de todo mundo: "GAME OVER" para Mr. X! A força se estabiliza novamente. Volte até a entrada do trem e siga reto.



Detone uns podres que estão fazendo hora extra no mundo! Mexa no painel ao fundo para abrir as grades que impediam o trem de partir.

Vá para dentro do trem. Assim que entrar, vire à esquerda (do personagem) e suba a escada para ir à cabine de comandos.

Vá no manche e empurre-o para ligar o trem e cair fora. Epa, Claire ainda está lá fora! Ela consegue embarcar por pouco. Sherry ainda está muito mal! Um tremor e todo mundo vai pro chão!

Claire está com o antídoto que deve salvar a garotinha. Muita expectativa, será que vai dar certo? Sim! Tudo em ordem.

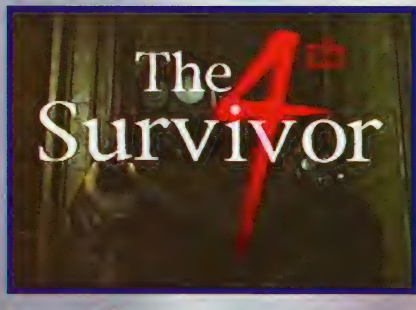
Leon fala que tudo acabou. Claire rebate dizendo que ela ainda tem que achar seu irmão. Leon vai para a locomotiva e diz adeus para Ada em seus pensamentos. Ou Ada tentou fazer contato direto com Leon ou o trem tremeu mesmo! Saia da cabine e vá investigar o que é.

Vá para o segundo vagão. O trem tem um sistema de auto destruição. Uma nova contagem aparece, você tem menos de dois minutos. A porta não abre! Vá para o último vagão!

Quem diria, é William ou pelo menos era William! O cara está completamente mudado.

Se você guardou o último tiro de Bazooka, é hora de usar! Depois, finalize com alguns tiros de C. Magnum. Aí é só curtir o final (que colocamos). Mas tudo bem, ainda tem final do segundo cenário de Claire que você pode ver, isto é, quem não viu.

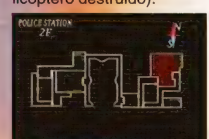
Depois de muita correria, tudo se esclarece (de novo). A delegacia de Raccoon parecia o único lugar seguro da cidade, mas não era. Mais um grande desfecho foi dado, tudo foi esclarecido. Toda a cidade fora contaminada com um novo tipo de vírus, o G-Virus que é uma substância ainda mais forte que o T-Virus. William Birkin foi o criador, ele também trabalhava para a Umbrella. A corporação, para se assegurar de que William não fugiria com o projeto, mandou seus agentes secretos buscar o pertence. O cientista foi pego com o projeto que desenvolvera. Num passo em falso, ele derruba algo que faz um dos agentes atirar para matar e em seguida levam o vírus. Sua esposa tenta ajudá-lo, mas é tarde demais. William ainda tinha em mãos um frasco com o G-Virus. Vendo que sua vida estava chegando ao fim, ele ejeta o vírus no seu corpo. Assumindo uma forma monstruosa, ele parte atrás dos responsáveis. Mata um a um e destrói os muitos frascos com o produto. Ratos e outros animais dos esgotos bebem os resíduos e contaminam toda a cidade. Leon, Claire e Sherry conseguem escapar da cidade. Claire ainda tem esperanças de encontrar seu irmão que não entrou em contato com a cidade depois de três meses. Leon não se conformou com a morte de Ada. A gata procurava seu namorado John, mas ela acaba sabendo que ele está morto! Ela acaba gostando muito de Leon e no fim, morre para ajudá-lo. Sherry perdeu seus pais, mas acabou com uma super amiga que prometeu cuidar dela. Aparentemente este é o final. A história não acaba por aí, alguém sobreviveu para contar o outro lado da história.



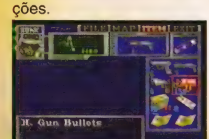
O QUARTO SOBREVIVENTE

Tudo começou com um cientista chamado William Birkin. Ele trabalhava para a Umbrella desenvolvendo o G-Virus, seu maior projeto. A companhia queria se assegurar de que ele não fugisse com o tal vírus (e essa era realmente a sua intenção). Por isso, a Umbrella mandou seus agentes especiais para pegarem o vírus de volta. William tentou reagir e acaba sendo ferido mortalmente. Bem sucedidos, os agentes da Umbrella vão embora e carregam a maleta com os frascos. Pouco depois, Annette (sua esposa) tenta ajudá-lo, mas é inútil. William ainda tinha um frasco com o poderoso G-Virus e vendo que sua vida o está abandonando, ele ejeta o vírus em si mesmo! E assim ele, o cientista, vira uma criatura horrenda e sai atrás dos responsáveis por isso. William matou os agentes um a um e destruiu os frascos. Ele vai embora... Ratos e outros bichos dos esgotos bebem do líquido e acabam contaminando toda a população. Tudo parecia acabado para a Umbrella, até que um dos agentes se levanta meio atordoado, carregando algo consigo. Aos trancos e barrancos ele consegue chegar até uma imensa porta. Com muita dificuldade consegue abri-la e logo em seguida desmaia. Passara algumas horas até ele retomar a consciência. "G... G-Virus... Eu tenho que entregar isso para a Umbrella". Então, Roger se levanta e olha o lugar como se não lembrasse onde estava. Até que ele entra em contato com um grupo de resgate dizendo que está com o G-Virus. Agora cabe a você fazer uma missão bem sucedida com o Quarto Sobrevivente.

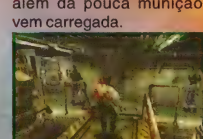
Ao acordar, o sobrevivente faz contato com sua equipe e transmite que está com o G-Virus. Agora o objetivo é chegar a uma localidade à céu aberto (onde está o helicóptero destruido).



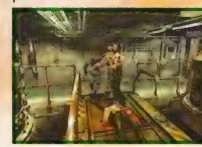
O mapa vai mostrar aonde você vai ter que chegar se quiser sair com vida. Vai ser a coisa mais fácil do mundo! Então vamos às explicações.



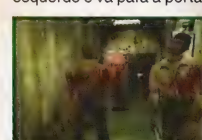
Estes são os únicos itens que você vai ter à mão. A Shotgun, Magnum e a Hand Gun, com o certo limite de munição para cada; duas ervas (azuis e verdes) combinadas que valem mais como anti-poison e, logicamente, o G-Virus. Uma grande vantagem que você vai ter é que sua Hand Gun pode conter dezoito tiros. Cada arma, além da pouca munição, vem carregada.



Assim que você cruzar a porta no andar de cima, use a Hand Gun para detonar a podrona e um podrão. O terceiro mais ao fundo não há necessidade de desperdiçar munição. Não chegue muito perto dele.



Depois de matar a mina e o cara na passagem, tem mais dois babacas no caminho para porta. Fique do lado direito do corredor (foto), espere os caras chegarem perto, corra pelo lado esquerdo e vá para a porta.



Após a porta, não pense duas vezes. Vá fazendo zigzag por entre os mortos e, no terceiro (se quiser), use a Shotgun e detone a cabeça dele. Desça rapidamente à escada.

No esgoto, há duas aranhas.

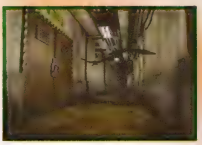
Com elas o esquema é passar pelos cantos das paredes. Obs.: você corre o risco de ficar "poison", caso isso aconteça, comece outra vez.

Após subir a escada, cuidado com três cachorros que estão à solta. Ao correr, dê uma leve virada para o lado esquerdo (do personagem) para escapar da investida do cachorro à sua frente.

Assim que sair da ala dos cachorros, saia correndo e dê um tiro de Shotgun no morto estirado do lado direito (da foto).

Dois passos depois há mais dois babacas no corredor. Detone o primeiro e esquive-se do segundo pelo canto da parede (que o morto esteja distante).

No estacionamento tem mais três cachorros carniceiros. Saia correndo em linha reta, dê uma leve esquivada para a esquerda (do personagem) e retome o caminho reto em direção à porta. Obs.: vá fazendo zigzag para os cachorros que vierem atrás (tenha certeza de que eles vão vir) para não terem chance de o atingirem.

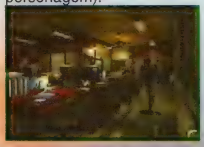


Depois do estacionamento vem um corredor cheio de corvos (para variar). Apenas saia correndo por entre eles e dobre à esquerda na primeira curva até a escada. Obs.: é possível que um ou mais consigam lhe pegar.

Após subir a escada, tem mais algumas carcaças de cachorro perambulando pelo corredor. Use a Hand Gun e vá derrubando e avançando aos poucos.

Assim que tiver um pequeno espaço em direção à porta, corra e entre por ela.

Não corra seco pelo curto corredor de acesso à sala do cofre, o policial morto que ficava estirado ao pé da porta agora está na ativa. Equipe a Shotgun. Entre o mais rápido que puder pela sala (foto) e vire à esquerda (do personagem).



Derrube os dois zumbis ou tente esquivar-se fazendo um zig-zag por eles (foto). Por trás da mesa você tem uma maior liberdade para chegar até a porta.

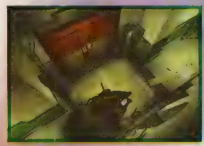
Continue com a Shotgun e recarregue-a (se ela estiver com menos de dois tiros). Ao cruzar a porta, dê um tiro no camarada a sua frente e vire à esquerda. Derrube (nem que seja só dois) babacas ao lado e entre pela porta. Obs.: não era nem necessário mencionar para entrar pela porta.

Da sala principal, desça a escada e entre pela porta ao lado. Há duas aranhas, mas não se preocupe (tanto) esquive-se da primeira e ande pelo canto da parede...

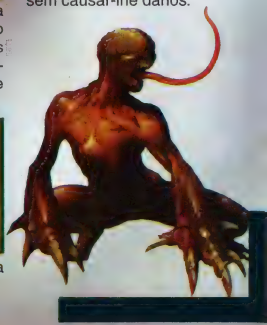
...para poder chegar até a porta em segurança, ou quase.

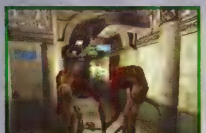
Sujou! Ao cruzar a porta, saia correndo. Cai um Licker do teto e mais à frente tem mais dois que estarão lhe aguardando. Obs.: o segundo Licker pode acertá-lo.

No corredor a seguir, tome cuidado com a planta após à curva. Volte e dê uns vinte ou vinte e um tiros de Hand Gun. Esta quantidade de tiros vale tanto para as vermelhas quanto para as verdes.

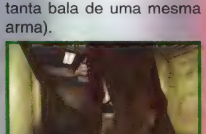


Mais à frente tem outra, repita o mesmo com ela. Obs.: caso você tenha sido agarrado por uma delas, aperto o **X** o mais rápido possível para que a planta o solte sem causar-lhe danos.

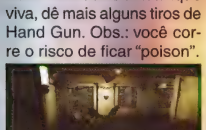




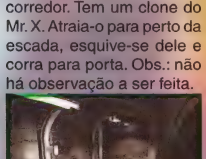
Depois da porta, vire imediatamente para o lado esquerdo (do personagem) e vá para o fim do corredor. Dê vinte tiros de Hand Gun, dois de Magnum e dois de Shotgun (para não gastar tanta bala de uma mesma arma).



Caso uma delas ainda fique viva, dê mais alguns tiros de Hand Gun. Obs.: você corre o risco de ficar "poison".

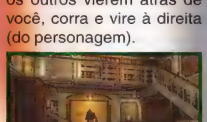


Subindo a escada, não se precipite em atravessar o corredor. Tem um clone do Mr. X. Atraia-o para perto da escada, esquive-se dele e corra para porta. Obs.: não há observação a ser feita.

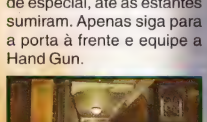


Após fugir do Mr. X, vai ter um monte de cadáveres (bem vivos!) pelo corredor. O esquema é o seguinte. Mate o primeiro que vier na sua reta (use a Hand Gun) e esquive-se do segundo. Mais à frente, detone só os que estão do lado esquerdo (do personagem) e ignore os do lado oposto.

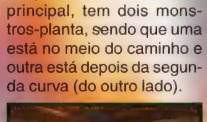
Depois do corredor, atrás da porta há mais problemas. Há três lickers: um no meio da sala, um no corredor do lado esquerdo e outro que está bloqueando a passagem do lado direito. A melhor coisa a fazer é você usar a Magnum para matar o que está perto de você, três tiros resolvem. Quando os outros vierem atrás de você, corra e vire à direita (do personagem).



Na biblioteca não há nada de especial, até as estantes sumiram. Apenas siga para a porta à frente e equipe a Hand Gun.

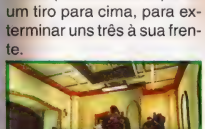


Na parte de cima da sala principal, tem dois monstros-planta, sendo que uma está no meio do caminho e outra está depois da segunda curva (do outro lado).

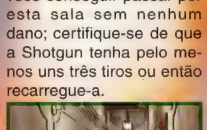


Não corra seco pelo curto corredor de acesso a sala do cofre, o policial morto que ficava estirado ao pé da porta agora está na ativa. Equipe a Shotgun. Entre o mais rápido que puder pela na sala (foto) e vire à esquerda (do personagem).

Logo que entrar pela porta, corra um pouquinho para frente (mas não tanto) e dê um tiro para cima, para exterminar uns três à sua frente.

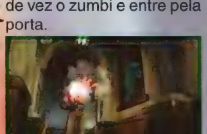


Se o seu tiro for um tiro de sorte, pode até ficar um em pé e assim você pode aproveitar para passar correndo até a porta à frente. Obs.: as chances são muito poucas, torno de uns 80% de você conseguir passar por esta sala sem nenhum dano; certifique-se de que a Shotgun tenha pelo menos uns três tiros ou então recarregue-a.

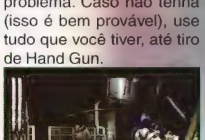


Assim que cruzar a porta, dê um tiro em meio a diagonal à direita (do personagem) e para cima, para poder pegar a cabeça. Assim você vai detonar pelo menos uns dois ou três.

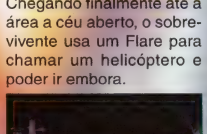
É provável que possa ficar um ou dois em pé, apague de vez o zumbi e entre pela porta.



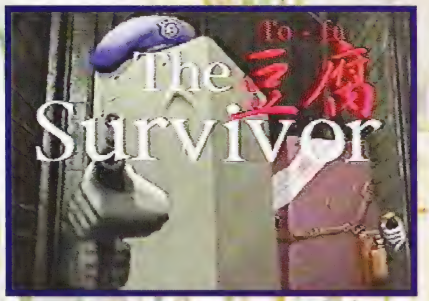
Finalmente o trajeto final para o fim do pesadelo. No corredor você vai encontrar mais um Mr. X. Uns nove tiros de Shotgun resolvem o problema. Caso não tenha (isso é bem provável), use tudo que você tiver, até tiro de Hand Gun.



Chegando finalmente até a área a céu aberto, o sobrevivente usa um Flare para chamar um helicóptero e poder ir embora.



E assim, o agente da Umbrella obtém sucesso, e mais uma vez o perigo está nas mãos da Umbrella. Talvez desta forma, quem sabe futuramente o caos e o desespero chegue a acontecer outra vez em algum lugar. Será este o fim?



O SOBREVIVENTE

Um agente tão secreto, que nem mesmo a Umbrella sabia de sua existência. Tão discreto que nenhum ser humano o notaria. Um dos melhores agentes da corporação, ele é o mais qualificado para a difícil missão de retomar o G-Virus. Ele é um novo tipo de agente que vai revolucionar o mundo, ele é um... Queijo de soja (!?!?!?), chamado TO-FU. A história deste super agente não é concreta. Dizem que a Umbrella desenvolveu um novo vírus que dá vida a seres inanimados. Um teste foi feito em um dos laboratórios da corporação em alguma parte do mundo e eles escolheram justamente um queijo de soja. Sabendo-se que William com certeza fugiria com o G-Virus, TO-FU foi designado para resgatar o maior projeto já financiado e desenvolvido pela Umbrella. Esta história do tal super agente (alimentício) é mais ou menos isso. Mas ao se jogar com TO-FU, você vai notar que ele tem a mesma voz de Roger (o quarto sobrevivente), sem contar que você vai ter que guiar essa aberração sem gosto pelo mesmo caminho. Logicamente vai ter algumas diferenças, tais como não ter armas e muitos recarregadores de life, é ridículo ver o personagem andando e suando e por... Jogar com um queijo!? A grande vantagem de TO-FU, realmente é a sua resistência. Ele começa todo branquinho e de acordo com as pancadas, mordidas, socos e até dentada no dedão do pé (coisa que ele não tem), ele vai ficando mais escuro. Ele tem a resistência de três personagens juntos, mas em compensação, nem uma arma útil. É, pode-se dizer que ele é o level MANIA deste game que ficou um tanto fácil demais. Mas se você acha que é fácil e tal, tente acabar com ele (apesar do final não compensar muito). E quem sabe possa ser que a partir da missão deste queijo ambulante possa surgir RE3... Nããããõooooooo!!! Isso seria forçar demais! Uma estratégia para ele seria demais, por isso nós vamos apenas dar uma dicas (meio inúteis) para você saber o que vai controlar.

Ele desperta depois de ter acontecido algo (seja lá o que for) e a primeira coisa que ele faz é contactar seus amigos e ser resgatado.

Seu inventário não tem nada de bom, apenas duas Green Herbs, uma Blue Herb, uma faca e também o G-Virus. O objetivo é o mesmo, chegar até o helicóptero destruído.

Dicas inúteis: bem, o melhor a se fazer é dar três facadas nos zumbis e assim que ele cair, passar correndo. Caso isso não aconteça, tente esquivar-se ou mesmo se atirar em cima dos mortos.

Tente ao máximo não ser agarrado (isso vai ser um pouco impossível). Não fique rindo com o jeito dele correr.

A cor dele que você está vendo aqui (foto) é o TO-FU quase nas últimas. Quando ele estiver completamente vermelho, quer dizer que qualquer coisa pode matá-lo!

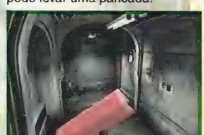
Epa, quando chegar perto da sala principal, vai ter esta parte meio chata. É quase impossível, mas tente dar três facadas nos dois mortos próximos à porta. Assim que derrubar os dois, vá para a porta e aperte o botão o mais rápido possível.

Bem, mesmo levando uma par de pancadas e porradas, você pode chegar até o final (nas últimas, mas pode). Para passar das aranhas faça o mesmo que a estratégia do **Hunk**. Passe a primeira e vá pelo canto da parede para despistar a segunda.

Uma outra vantagem que TO-FU tem em relação aos outros personagens, é a facilidade de escapar dos inimigos e do agarrão das plantas. Fique apertando **X** bem rápido. Com os outros personagens, você teria de ficar apertando feito um louco. Obs.: dica sem muita utilidade.

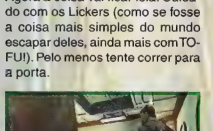
Uma coisa estranha é, como um pedaço de queijo tem sangue. Para

passar pelo primeiro Mr. X, atraia-o até a escada e dê uma volta nele. O grande problema é que você pode levar uma pancada.



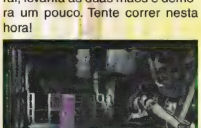
Depois de encarar o gigante, no corredor cheio de mortos, você deve dar umas... Como podemos dizer... Quinze ou vinte facadas. Putz! Se quiser, você pode optar por deixar os mortos agarrarem seus pés (esqueça, TO-FU não tem pés), e apertar o botão o mais rápido que você puder.

Agora a coisa vai ficar feia. Cuidado com os Lickers (como se fosse a coisa mais simples do mundo escapar deles, ainda mais com TO-FU!). Pelo menos tente correr para a porta.

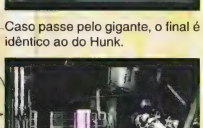


Depois da biblioteca, e lá do outro lado, tem mais problemas. Uma sala cheia de mortos! O esquema a ser feito é você correr e, quando os mortos começarem a agarrá-lo, fique apertando o botão o mais rápido que puder. Quando você empurrar um, vai derrubar todos (em termos) e aí é só correr para a porta. Obs.: esta explicação acima não vai ser muito útil, mas é uma boa ajuda.

Contra o segundo Mr. X, não tem jeito. Você vai ter que se atirar para perto do cara. Caso você não tenha life o suficiente (o que é bem provável), não há chance. Bem, caso você resista ao primeiro ataque dele, no segundo ele em geral, levanta as duas mãos e demora um pouco. Tente correr nesta hora!



Caso passe pelo gigante, o final é idêntico ao do Hunk.

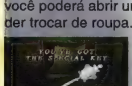


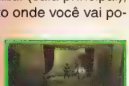
Ele usa um Flare e a turma vem pegar o queijo. Agora que você já curtiu esta nada detalhada aventura, o jeito é conferir todas as manhas. Jogar com TO-FU não é coisa fácil e é quase impossível acabar na raça.

RE DICAS

Trocar de roupa

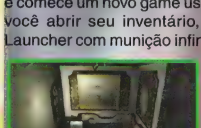
Para poder trocar de roupa, você deve terminar o game com um final completo. No caso de Jill, você tem que terminar o game com Chris e Barry. No caso do Chris, você tem que terminar o game com Rebecca e Jill. No final, vai aparecer um tela com a Special Key. Salve o game no memory card, comece um novo game e use a informação que você salvou. No seu inventário vai estar a Special Key. Jogue normalmente e quando você puder abrir a pequena porta perto da porta dupla azul (sala principal), você poderá abrir uma porta dentro do quarto onde você vai poder trocar de roupa.

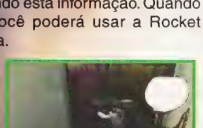




Pegar a Rocket Launcher

Termine o game em menos de três horas. Vai aparecer a Rocket Launcher no final dos créditos. Salve a informação e comece um novo game usando esta informação. Quando você abrir seu inventário, você poderá usar a Rocket Launcher com munição infinita.





Editar controle

Durante o game, aperte Start e Select simultaneamente para poder editar os comandos.

RE Director's Cut DICA

Modo Arrange mais fácil

Na hora de escolher os modos, coloque sobre o modo Arrange e pressione para → por uns cinco segundo. A cor do modo vai mudar para verde.

RE 2 DICAS

Como tirar Ranking A

Para tirar Ranking A, você tem que acabar no máximo em três horas e meia. Você não vai poder usar garrafas de F. Aid Spray e nem utilizar armas especiais. Para habilitar os novo jogos (Hunk e TO-FU), você tem que acabar em menos de duas horas e meia e no level normal, não usar F. Aid Spray (pode usar as ervas), não usar save durante o game e não usar armas especiais (Bazooka, Submachine Gun, Gatling Gun e a Colt S.A.A. de Claire). Sempre use a informação do cenário que você habilitou, desta forma, você vai poder completar seu game com todos os truques e manhas. Obs.: não é obrigatório pegar todos os itens do game ou matar muitos inimigos.

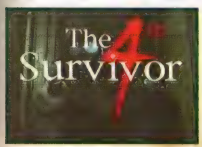
Armas especiais

Para poder pegar a Rocket Launcher, você deve terminar o primeiro cenário de um dos personagens em menos de duas horas e meia e tirar Ranking **A**.

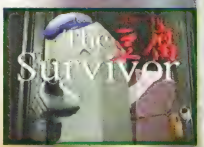
Para ganhar a Submachine Gun e a Gatling Gun você deve terminar o segundo cenário de um dos personagens em menos de duas horas e meia e tirar Ranking **A.** A arma estará disponível dentro do primeiro baú.

Obs.: para poder habilitar as armas, você deve acabar o game no modo **NORMAL.**

Habilitar os games secretos



Você tem que acabar o primeiro cenário de um dos personagens. Acabando o primeiro cenário, você vai poder salvar as informações para poder jogar no segundo cenário do outro personagem. Carregue este save e termine o game. Obs.: você tem que tirar Ranking **A** em ambos os cenários no level normal, não usar F. Aid Spray, não usar save durante o game e não utilizar armas especiais (Bazooka, Submachine Gun, Gatling Gun e a Colt S.A.A. de Claire).



Você tem que acabar o game seis vezes. Acabe o primeiro cenário de um dos personagens, então salve as informações do segundo cenário do outro personagem. Depois, carregue estas informações e acabe o segundo cenário do personagem. Então vai ficar na seguinte ordem: cenário **A**, **B**, **A**, **B**, **A** e **B**. Obs.: você tem que tirar Ranking **A** em todas as vezes que jogar, acabar o game em menos de duas horas e meia no level normal, não usar garrafas de F. Aid Spray, não usar save durante o game e não utilizar armas especiais (Bazooka, Submachine Gun, Gatling Gun e a Colt S.A.A. de Claire).

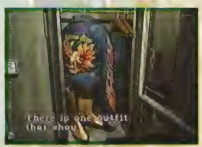
Trocar de roupa e nova arma para Claire

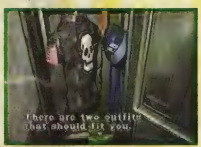
Para trocar de roupa, você é obrigado a chegar até a delegacia sem pegar nenhum um item no caminho. Desça a escada e você vai encontrar o salvador de RE 1: Brad! Passe batido por ele, entre no departamento e pegue a munição sobre o balcão. Volte e fique um pouco longe dele. Dê uns dez ou onze tiros e, quando ele estiver se aproximando de você, vai cair e agarrar seu pé.

Depois que matá-lo, reviste o corpo para pegar a Special Key.

Obs.: A dica de trocar de roupa funciona para ambos os personagens no seu primeiro cenário. Não é necessário acabar o game para realizar a troca de roupa. Pois ao acabar, você vai ver uma foto do cara e nela diz que você tem que chegar até o departamento sem pegar itens no caminho. Brad é muito resistente, mas se você conseguir fazê-lo agarrar seu pé, a coisa fica mais fácil. Depois de pegar a Special Key, jogue normalmente e quando chegar na Dark Room você vai poder trocar de roupa.

Entre por esta porta em baixo da escada (perto de onde estão as estátuas), você vai poder abrir o armário que está trancado. Leon tem dois tipos de roupa e Claire só um, mas ela pode pegar a Colt S.A.A.

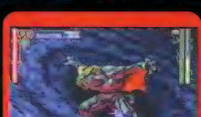




CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

ESTRATÉGIA COMPLETA!!!

Você começa com Richter Belmont, ou seja, a primeira fase do jogo é o Final Stage do Dracula XX do SNES.

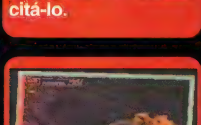


Se por acaso você for destruido por Dracula no inicio desse jogo, não se preocupe, porque não vai precisar começar tudo de novo, uma garotinha irá ressuscitá-lo.

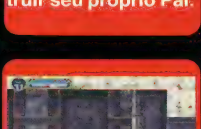
Dentro do Castelo de Dracula há um labirinto e muitos inimigos tentando impedir Alucard de destruir seu próprio Pai.

Quebre a parede e pegue o item que vai aparecer, você entra em um túnel. Quebre o outro lado, vai ser precioso depois.

Pegue os itens na sala superior do Castelo no começo do jogo. Depois vá direto para o chefão.

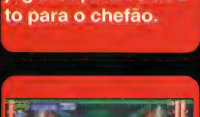


Após derrotar o maldito vampiro, passarão-se cinco anos. Agora começa o jogo de verdade, você é Alucard, o filho de Dracula.

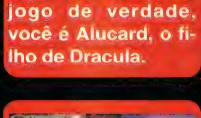


Destrua todo lugar que estiver rachado, podem ser encontrados itens ou salas.

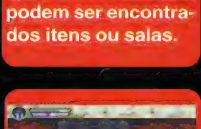
Agora você está diante da Senhora Morte, aliada de Dracula. E ela vem para tirar todos seus equipamentos (espada, escudo, etc.), mas não se preocupe, porque você poderá recuperar no decorrer do jogo.



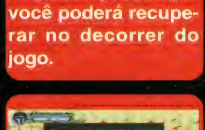
Aí está Dracula com toda sua força demoníaca. Use toda sua habilidade de caçador de vampiro para derrotá-lo.



Alucard usa espadas ao invés de chicotes, as magias são mais poderosas.



Agora você não depende só do poder de sua espada, mas também de seu próprio poder (Level UP). Torne-se um imortal ganhando Level.



Nesta sala você encontra um Hearth Max Up que aumenta seu coração, dando mais poder de armas (Machado, Lança, Água benta, etc.).

Este Hexágono que se transforma em um caixão significa que você tem um save point, você os encontra durante o jogo.

Alchemy Laboratory, a próxima fase. Haverá muitas salas escondidas, observe bem os lugares.

Suba na sala usando a caixa, abaixe os espinhos e empurre a caixa para cima dos espinhos. Depois levante-os, suba na caixa e entre na sala.

Primeiro chefe da fase Alchemy Laboratory, são dois inimigos; destrua-os e pegue o Life Max Up.

Pegue o Cube of Zoe, um dos itens que você consegue durante as fases.

Quebre o chão com algumas espadadas na vertical, você encontrará uma sala com um Life Max Up, um jarro que aumenta seu HP.

Entre na sala e quebre a bola de vidro. Pegue o Manto, equipe-o e cotinue.

Pegue todo dinheiro que estiver nas fases para poder comprar os itens na biblioteca.

Quando passar por este corredor, você poderá encontrar uma nova fase ou uma nova sala.

Em frente ao chão que foi quebrado, você encontrará uma outra sala que, com mais um item alimentará seu coração.

Use o elevador para descer até as salas. Na primeira você vai pegar um óculos, equipe e continue descendo.

Pegue o item Spirit Orb. No caminho este item ficará no menu do seu personagem.

Destrua os inimigos para pegar os itens, são dois tipo, os normais e os raros.

Na próxima sala tem um canhão, dê uma espadada para dar um tiro na barreira e pegue uma arma.

Abaixe a pedra para a passagem se abrir, facilitando seu trabalho.

Fase Marble Gallery. São muito os inimigos e estão com muito mais força, apanhe os itens após matá-los.

Siga em frente para encontrar a sala do relógio, mas destrua os inimigos da tela para pegar seus itens.

Na sala do relógio você se encontra com Maria pela primeira vez, ela vai ajudar durante o resto do jogo.

Tome cuidado com a planta, ela cospe uma bolinha que transforma você em pedra, bata na cabeça e destrua.

OuterWall, a próxima fase. Quebre o jarro e pegue seu item, nesta fase você adquire sua primeira transformação, fique atento.

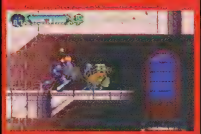
Neste estágio você encontrará muitos itens raros. No começo da fase você encontra um cavaleiro com uma armadura que parece mais um escudo de perto, ele lhe dará um escudo.

Nesta sala aparecerá outro Alucard. Para destrui-lo, fique pulando parado, ou dando espadadas nele.

Após destruir Alucard, ele voltará para o lugar de onde veio, apanhe o item e siga.

Seguindo para frente você pega uma espada, equipe, você fica com um ataque mais forte.

Para ativar o elevador, basta dar algumas espadadas na manivela. Agora é só voltar para pegar o item de transformação no elevador.

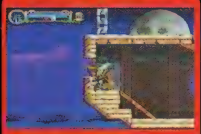


Derrote o inimigo para ir para a sala atrás dele. Dentro da sala você deverá quebrar a parede para pegar o item.

Aí está o velho que você procurava, agora é possível comprar itens, ver a lista de inimigos, etc.

Se lembra das medusas? Elas estão de volta, mas agora, possuindo muito mais itens. Pegue o item normal e também o item raro, sendo este um escudo chamado Medusa Shield.

Utilize a sala do teletransporte, a chave é você. Preencha o mapa e volte.



Use a luneta para ver para onde está indo a Morte.

Na lista de itens do velho você precisará comprar o primeiro item.

Long Library, a fase da biblioteca. Procure o velho para comprar itens.

Após ativar o elevador, volte para pegar o item que está atrás dele.

Após sair pela outra sala de teletransporte, siga em frente, você entrará nesta sala. Apanhe o item, abra a passagem e volte para o teletransporte para sair no lugar que parou.

Os itens que você pega na biblioteca ficam no menu de Alucard, veja para que servem estes itens.

O item da lista do velho da biblioteca que você comprou será útil nesta porta.

Após abrir a porta utilizando o item que foi comprado com o velho você encontrará Maria.

Logo após utilizar o save point, na parte de cima da sala terá um jarro, quebre-o e apanhe um anel (Aquamarine).

Tome muito cuidado com as cabeças de dinossauros, elas são muito poderosas e cospem fogo.

Após pegar o item do padre, sente-se no lugar dele. Virá uma menina que fica rindo, vá embora.

Ao entrar em Royal Chapel você encontrará uma sala com um save point.

Depois de matar um fantasma siga em frente, você sairá nesta sala. Pegue o escudo abrindo a passagem.

Em cima da cabeça haverá uma esfera temporariamente indestrutível. Destrua a cabeça e pule a esfera.

Pegue todos os itens que estão nos topos das torres, completando o mapa.

A sala do confessionário. Entre e sente-se, mas não dê nenhuma espadada (obs.: o padre ataca). Aparecerá a alma de um padre, receba sua bênção e pegue o item.

Depois de completar as duas torres, vá direto para a terceira, no caminho você encontrará um chefe.

Para não perder muito tempo neste chefe, fique no canto esquerdo da tela abaixado e destrua seus ovos.

No começo desta fase você vai pegar uma espada de fogo, equipe.

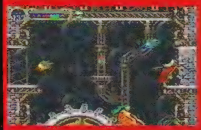
Usando o pulo duplo, observe como Alucard bate a capa para dar o segundo pulo.

Veja Alucard em forma de uma estátua de morcego gigante, um verdadeiro demônio.

Depois de matar o chefe, pegue o item e converse com Maria.

Os anões da fase do relógio estão agora voando para tentar matar Alucard.

Clock Tower. Nesta fase você usará bastante o pulo duplo.

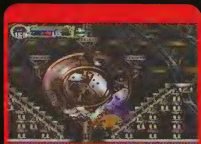


Quebre a parede onde está Alucard, você abrirá mais uma passagem.

Depois de conversar com Maria, vá direto para a próxima fase.

Destrua os inimigos. Para facilitar, pegue o medalhão Leop Stone, você terá o pulo duplo.

Tome muito cuidado! Muitas partes do chão irão cair.



Na passagem que foi aberta você irá encontrar um Hearth Max Up e um Life Max Up.

A próxima fase é Castle Keep. Nela você deverá adquirir o pulo duplo.

Use o pulo duplo para pegar um item na parede, em cima do medalhão.

Se você cair junto com o chão, dará de cara com um crânio gigante.

Quebre a parede e mais uma sala se abrirá. Apanhe o item e siga em frente.

Após matar este inimigo, tome muito cuidado com sua alma.

Na biblioteca use o pulo duplo para completar lugares antes impossíveis.

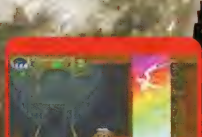
Empurre a estante de livros no final da tela e ela irá virar. Entre na sala e pegue o item e a arma (um cajado).

Pegue a arma e vá ganhando level up até chegar em Marble Gallery, a fase do relógio.

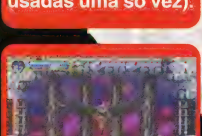
Na sala seguinte, quebre todas as paredes para apanhar as armas que estão escondidas (obs.: são armas que são usadas uma só vez).

Chegando no relógio, use a magia do relógio e a estatueta direita se abrirá. Use o pulo duplo para subir.

Olha os anões de novo. Mas agora estão com armadura, você terá que bater duas vezes para matá-los.

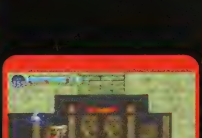


Destrua o inimigo antes que ele se reproduza, e tome cuidado com sua magia, que tira muita energia.

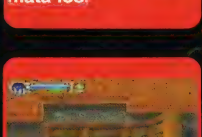


Mais um chefe de fase. Para matá-lo, fique pulando para cima dele e dando espadadas.

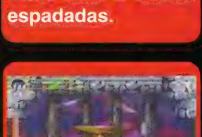
Após matar o inimigo você poderá utilizar o teletransporte para ir direto para Castle Keep.



Subindo na sala você encontrará um escudo, um Hearth Max Up, uma espada e uma armadura.



Apague a vela que está em cima da mesa e pegue o item.



Após apanhar o item do inimigo, use o teletransporte e vá direto para a biblioteca.

Suba pelo lado esquerdo quando a estatueta for para dentro. Espere e pule duas vezes para subir.

Siga direto para o Colosseum para completar este ponto do mapa.

Para não perder tempo e não levar nenhum golpe deste inimigo, mate sua águia. Ele ficará lamentando sua morte e, sem se mexer, dê algumas espadadas nele.

Abrindo a parede que dá acesso para o elevador você vai conseguir a transformação de neblina, podendo assim passar por lugares com grades.

Você sairá em Olrox's Quarters. Tome muito cuidado com as caveiras que jogam bumerangue. Passando por elas siga direto, você sairá neste ponto da fase. Quebre a parede para abrir a sala.

Nesta sala você ganhará muita experiência com os inimigos e também 1000 em dinheiro e um cajado.

Tá ficando bom, dois guardiões de uma só vez, pena que eles não são muito fortes.

Veja a mensagem que está escrita "Mist could pass". Utilize a neblina para poder passar.

Observe uma das magias de combinação, com escudo e cajado.

Dentro da sala você irá ver três jarros, quebre-os e pegue os itens.

Depois de matar os dois guardiões, você deverá seguir em frente para conseguir mais uma transformação.

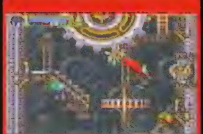
Agora você poderá voltar para a biblioteca. Lembra onde você utilizou o pulo duplo, no final da sala que tinha três jarros?

DRACULA O MAIS PODEROSO DOS IMORTAIS

Está lembrado agora do lugar? Pule e utilize a neblina para poder passar pela grade.

Depois que sair da sala você poderá usar o morcego para subir na outra parte da biblioteca que nem com o pulo duplo você alcançava.

Volte para Clock Tower e utilize a transformação de morcego para subir até uma sala.



Para abrir mais uma sala você deverá bater nas engrenagens que estão paradas até ouvir um barulho diferente (click).

Passando com a neblina você entrará em uma sala que nada mais nada menos, terá uma outra transformação.

Na sala você pegará mais um morcego, e agora ele está com um tiro de fogo.

Faça as seqüências nas quatro manivelas e nas duas salas. A passagem vai se abrir.

Agora você já obtém três transformações, a do lobo, a da neblina e agora, a do morcego.

Mais uma sala que você pegará dois itens e um familiar. É uma fada, ela possue poderes: tirar encantamentos e ressuscitar Alucard.

Depois de pegar o segundo morcego, contorne a tela para completar o mapa e pegar as armas nos pilares.

Na sala você terá algumas armas, apanhe e equipe-as, dando continuidade.

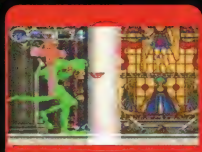
Vá para a fase seguinte. No começo dela suba direto em forma de morcego.

Na próxima tela vá contornando para completar o mapa e para que você possa pegar mais um item, Power of Mist (Obter mais força para neblina).

Usando o lobo você sairá em uma porta. Entre para enfrentar o chefe e tome muito cuidado com os morcegos e os crânios.

Destruindo o monstro use o morcego e entre na sala para pegar mais um morcego.

Você sairá em uma sala, terá algum item de energia (Life Max Up, Hearth Max Up) e também terá mais um familiar.



Quando destruir o inimigo, não pense que acabou, ele se transforma em um monstro poderoso.

Você deverá tomar muito cuidado com as caveiras que estão andando à cavalo, ou metade dele.

Utilize o teletransporte para sair neste lugar e subir com o morcego pegando os itens que estão nos jarros.

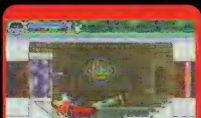
Agora você já possui dois familiares, uma fada e um crânio que drenará energia para você, mas só quando estiver com um level mais alto.

Pegue uma Iron Ball e passe pelo lugar estreito em forma de lobo.

Nesta forma você deverá tomar muito cuidado com o raio que ele solta pela boca.

Não se esqueça de pegar todos os itens e também completar o mapa que é o mais importante.

Neste ponto da fase tem uma passagem secreta, pule dando espadadas para quebrar o teto.



Siga em frente, você sairá nesta sala. Quebre a pedra que está segurando a mão da estátua, abrindo passagem para Royal Chapel.

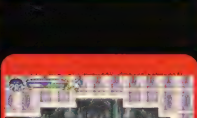
Observe no mapa onde está faltando e vá completando. Em Alchemy Laboratory está faltando esta sala.

O item que você pegou é mais uma habilidade para o lobo (Skill of Wolf).

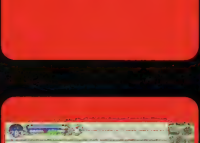
Após destruir o teto, suba com o morcego para pegar mais um familiar.

Entrando em Royal Chapel, desça para ir no Colosseum. Lá você deverá ir para esta sala, lembra-se? Onde tem três pilastras, na terceira você deve se transformar em morcego para quebrar o teto.

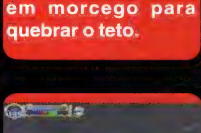
Lembra-se dos dois chefes desta fase? Vá para aquela sala e transforme-se em morcego para ir em mais uma sala.



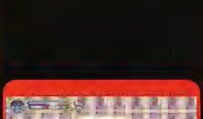
Seguindo em frente você sairá nesta sala, quebre a bola de vidro e pegue mais um item do lobo.



Sword Card, uma espada que, por sinal é muito leal e completa três familiares.



Dentro da sala você pegará uma espada, Obs.: Na versão japonesa, neste local você pegaria a segunda Fada.



É uma sala que você aumentará seus familiares; pegue o morcego que ficará em sua família.

Obs.: Evolua seus familiares, eles serão mais úteis para seu personagem. Um exemplo é a Sword Card. Quando o level dela estiver acima de 50, seu personagem poderá usá-la como arma. Veja no menu.

Subindo, você vai completar um bom pedaço no mapa. Pegue a armadura e equipe.

Abrindo, você sairá direto em Underground Caverns, mais uma fase que deverá ser completada para que, no final, você esteja com 200,6%.

você encontrará três lugares para prosseguir. Na esquerda você tem um save point, vá pelo lado direito e quebre a parede.

Vá e pegue um Live Max Up na sala acima, preenchendo o mapa.

Descendo direto

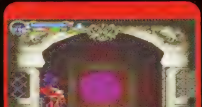
Siga em frente completando o mapa, apanhe um Life Max Up na sala em frente.

Lembra-se do início do jogo quando Alucard pisa pela primeira vez no Castelo de Dracula? Complete o mapa e pegue mais força para o lobo.

Vá direto para o começo do mapa, lembra-se? Suba em forma de morcego.

Na porta que precisava ser aberta com o item que foi comprado com o velho da biblioteca, pise na chave para abrir as passagens.

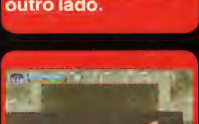
Volte para o começo desta fase para ir a este ponto. Quando chegar, utilize o morcego para atingir o outro lado.



No caminho haverão alguns jarros. Pegue os itens. No final desta fase, no lado esquerdo tem um save point e no lado direito tem uma sala com uma espécie de save point cor de rosa.

Você entrará em uma pequena fase com o nome de Nightmare. Esta fase consiste em uma espécie de sonho de Alucard, onde este reencontra sua Mãe.

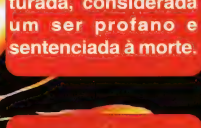
Tome muito cuidado com as magias que ela soltará. Destrua assim sua "falsa" mãe.



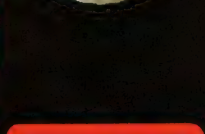
Dentro da sala vá pegando os itens. Pegue a espada para equipar Alucard dando um ataque mais forte com as duas mãos.

Ela está sendo crucificada, para depois ser queimada como uma vampira; foi capturada, considerada um ser profano e sentenciada à morte.

DRACULA X



Após um erro, Alucard descobre a farsa. Soltando-se ela revela sua verdadeira forma, transformando-se em uma *sucubbus* (demônio dos sonhos) para acabar com Alucard.



Depois que destruir a farsante, você sairá da fase como se fosse um save. Não se esqueça de pegar o anel que ela deixou para Alucard.

Volte e desça direto. Descendo, você irá para a direita e encontrará uma minhoca super crescida. Quando matá-la, na próxima sala, saia correndo para não perder energia nas águas.

Na sala ao lado há um manto. Equipe-se e volte. No caminho haverão alguns inimigos dentro de um buraco, afogue-os empurrando a caixa para tampar a saída de água.

Desça a cachoeira e observe no mapa que tem uma sala no lado esquerdo e outra no lado direito.

Volte e atravesse a cachoeira rapidamente para não perder muita energia. Pegue mais um Life Max Up.

Atravessando a sala, suba para não morrer afogado. É quando você encontrará mais um chefe.

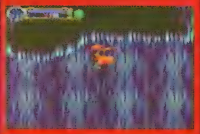
Ative a chave para que apareça uma caveira com um barril que explodirá a ponte de madeira.

Vá pelo lado esquerdo, terá uma passagem para cima. Suba para abrir a passagem para a primeira fase e pegar um Life Max Up.

Pegue uma carona com o velho no barco para não perder energia nas águas.

Destrua suas cabeças, e recupere sua energia com o Live Max Up que ele deixará.

Ativando a chave você poderá voltar para a primeira ponte que passou.



Pegue 2000 em dinheiro na tocha, na parte mais alta da tela, utilizando o morcego.

Você irá para Abandoned Mine, mais uma fase para ser completada.

O chefe desta fase é um cachorro com três cabeças. Tome muito cuidado com os raios que ele solta pela boca.

Você pegará um Demon Card, demônio com uma lança. Obs. : na versão japonesa você iria pegar mais tipo de demônio.

Você pegará uma estatueta de uma Sereia (Merman Statue).

Desça direto. Vá para a direita para dar um save, volte e entre na boca do cachorro.

O esforço será compensado. Desça e vá para a esquerda para pegar um familiar, completando sua família de seguidores.

Voltando, você achará uma Karma Coin (item usado somente uma vez). Vá direto para a próxima fase, Catacombs.

Voltando para a primeira ponte uma caveira aparecerá. Espere ela jogar o barril para que a ponte se quebre.

Na Catacombs, vá para a esquerda para pegar dois itens. Um você está vendo, o outro está na parede.

Não se esqueça de em todos os inimigos, pegar os dois itens, os normais e os raros.

Voltando, você passará pelo save point para pegar uma armadura.

Neste chefe você nem precisa ficar preocupado, parece ser muito difícil mais pelo contrario, quando ele tirar um pouco de sua energia retire a dele com sua magia Dark Steal (←→↘↓↙←→ + □).

Volte completando o mapa e, quando chegar em uma tela escura você deve se transformar em morcego e utilizar o sonar dele.

Tome muito cuidado com os raios do inimigo que estão no meio da fase.

Suba em forma de morcego para pegar os itens no jarro e quebre a parede para pegar uma espada.

Quando o inimigo for atacá-lo, espere sua arma voltar e fique abaixado nos pés dele para destrui-lo.

Antes de enfrentar o chefe desta fase, vá para o outro lado para dar um save.

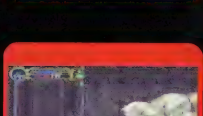
Destruindo o chefe, siga em frente para conseguir mais uma espada para sua coleção.

Quando você ver uma luz no final da fase, pise aqui com Alucard para as luzes acenderem.

Na passagem terá alguns inimigos. Depois que passar por eles, desça e quebre a parede para quebrar o item e abrir a passagem.

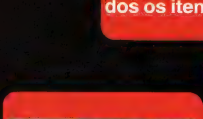
Volte para a fase que tem uma cachoeira para abrir mais uma sala e volte completando o mapa.

Siga para pegar mais uma armadura (Spike Breaker) e não esqueça de pegar todos os itens.

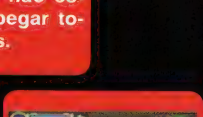


Volte para o começo do mapa, lembrou? Passe com o lobo e volte em forma de morcego. Desta forma você abrirá uma passagem no canto inferior esquerdo da fase.

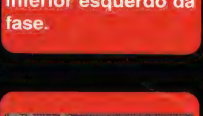
Quebre o chão para abrir a passagem e desça para apanhar os itens e completar o mapa.



Equipe a armadura que pegou, ela destrói todo espinho que for pisado ou encostado.



Lembra-se deste ponto da fase onde tem um símbolo na parede? Utilize o familiar demônio para que ele abra a passagem para você.



Dentro da sala você pegará uma laranja, equipamento do familiar, e uma espada.

Lembra-se do velho? Ele o levará para o outro lado das águas. Pegue sua caroninha.

Você irá direto para uma sala onde tem um super item, é um Holy Symbol (Snock), que permite a você entrar na água sem perder HP..

Na próxima sala você pegará o Gravity Boots (o super pulo); utilize para atingir lugares altos.

No caminho você terá que utilizar a neblina, mas não se preocupe que, estando equipado com a armadura você não perderá energia.

Volte para OuterWalf e desça para onde estava pedindo para passar com a neblina.

Após pegar o Snock, volte completando os lugares que estão debaixo d'água, mas tome muito cuidado com os inimigos.

ARMADURA SPIKE BREAKER

Dentro desta sala você encontrará Maria. Ela deixará um anel (Silver Ring).

Dentro da sala você encontrará dois itens, um deles é uma armadura, Mirror Cuirass.

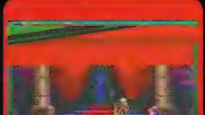
Voltando para a fase do relógio, suba em forma de morcego pelo meio das duas passagens. Você sairá em uma sala com três itens, dois são para equipar os familiares.

Volte para as três torres. Lembra-se que não dava para passar por causa dos espinhos? Equipe a armadura Spike Breaker para quebrar todos os espinhos.

Depois de ter feito tudo, vá para a sala do relógio e equipe Alucard com os dois anéis que você pegou com Maria.

Quando descer você encontrará novamente Maria. Ela vai dar O Holy Glasses, um óculos que permite a você ver além das maldições. Equipe e vá para a sala do chefão.

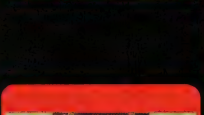
Destrua a bola verde que está seguindo Richter, que só poderá ser vista com os óculos que você pegou com Maria, na sala do relógio.



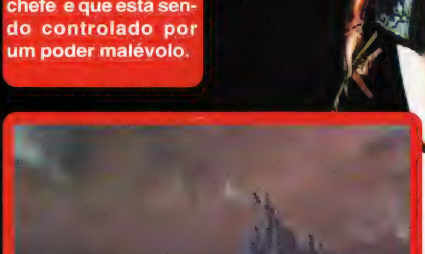
Quando destruir a bola verde, Maria aparecerá para socorrer Richter. Quando isto acontece aparecerá outro Castelo, mas de ponta cabeça.

Os anéis que terá que equipar são o Silver Ring e Gold Ring. Observe que o relógio ficará doidão.

Quando chegar no chefão você terá uma surpresa: que Richter é o ultimo chefe e que está sendo controlado por um poder malévolo.



Quando a passagem estiver aberta você terá três opções de lugares. Depois de ter ido na parte de cima, desça com o elevador.



CÓDIGOS

Após matar Richter Belmont faça os códigos abaixo. Obs.: Faça-os na tela Name.

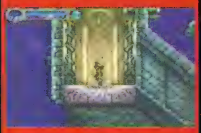
Armadura especial: AXEARMOR

Começar com 99 de Luck: X-XIV"Q

Jogue com Richter Belmont: RICHTER

MAPA DO PRIMEIRO CASTELO

Salas verdes: Chefes
Salas vermelhas: Save Points
Salas amarelas: Teletransportes
Salas azul-claras: Salas Secretas
Salas azul-escuras: Salas Normais
Pontos vermelhos: Indicam as entradas das passagens.



Agora que Alucard completou o primeiro mapa sozinho, ele teletransporta-se para o Castelo de ponta cabeça.

Em forma de morcego, voe para pegar os itens da fase. Pegue o anel da foto e equipe.

Tome muito cuidado com as panteras que estarão entre as três torres.

Destrua o chão para abrir uma passagem secreta.

Observe que o castelo está todo de ponta cabeça. Basta fazer tudo novamente.

Destrua a Medusa e defenda os raios que ela solta para petrificá-lo. Vá levando ela para o canto da fase e destrua-a.

Equipe Alucard com a armadura que destrói espinhos para poder pegar o melhor manto do seu personagem.

Dentro da passagem você encontrará um item (utilizado uma só vez).

Logo de cara você entra em uma sala repleta de itens.

Após matá-la, pegue o item que ela irá deixar.

Mais uma vez fique matando os inimigos para poder pegar os dois itens que eles possuem.

Os zumbis. Eles se dividem ao meio quando você for matá-los. Por isso tome cuidado.

Mais uma armadura para sua coleção. Lembre-se sempre de andar com um familiar para deixá-lo mais poderoso.

Atravesse em forma de morcego ou equipe a armadura que destrói os espinhos.

Seguindo em frente você irá sair em um desafio. Destrua os três chefes desta fase, um deles é um clone de Simom, o valoroso membro do clã caçador de vampiros Belmont, herói de Castlevania.

Vá para sala do relógio mas com muito cuidado porque os inimigos mudaram e estão muito mais poderosos.

Quebre a parede, siga para a outra sala e apanhe os itens.

Outro chefe de fase. Agora você enfrenta uma múmia. Muito cuidado, não deixe ela pegá-lo.

Observe que no chão tem uma rachadura. Dê algumas espadadas para quebrar, entre e apanhe o item.

Desça direto para ir completando o mapa e, se quiser trocar de arma, destrua estes balões de vidro.

Vá para o Colosseum para aumentar mais sua energia.

Pegue todos os itens que estão nas passagens.

Muito cuidado com os carrinhos de espinhos que estão nos cantos das telas e se fecham assim que você pisa próximo a eles.

Para não perder tempo neste chefe, fique tirando sua energia com sua magia Dark Steal.

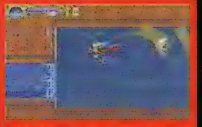
Veja que o cenário mudou completamente. No primeiro castelo não tinha nem um sinal de neblina (a não ser, claro, a de sua transformação...).

No segundo castelo não será preciso ativar o elevador novamente.

Muito cuidado com as cabeças que estão voando dentro da biblioteca.

Lembra-se da sala que você empurrou uma estante no primeiro castelo para entrar na sala do outro lado? Faça o mesmo.

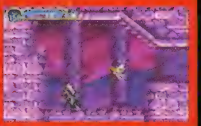
Dentro da sala você irá pegar uma espada, mas não será necessário equipar.



Utilize a neblina como foi feito no primeiro castelo para poder passar pelas grades.

Você se lembra do velho da biblioteca? Ele não está aqui. Será que ele tem medo de ficar de ponta-cabeça?

Depois de ter completado toda a fase, antes de sair da biblioteca, pegue os itens dos inimigos.



Na próxima fase, suba direto para pegar mais um cajado.

Seguindo em frente você pegará mais três itens. Pegue-os e prossiga.

Lembra que você ficou batendo nas engrenagens até ouvir um barulho diferente? Faça novamente para abrir a passagem.

Até os inimigos do castelo mudaram. Agora você enfrenta um morcego super dotado.

Atravessando a parede você pega mais um cajado.

Não se esqueça de quebrar a parede nesta sala.

Vá pegando os itens e completando o mapa, mas tome cuidado com os inimigos.

Depois de ter pego os itens da sala, vá direto para o chefe desta fase.

Dentro da passagem você pegará mais alguns itens para sua coleção.

O item que você pega do morcego é um Ring of Vlad.

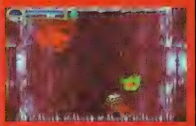
Mais um chefe. Tome cuidado com os vermes que caem dele e com as moscas que pensam que você também é carniça.

Siga para o começo da fase. Lembra da primeira sala, quando começou o jogo? Vá para lá e pegue o martelo e a poção.

Faça o mesmo esquema de quando você enfrentou ele no primeiro castelo. Fique pulando e dando espadada quando ele vier para cima de você.

Aqui você encontra muitos inimigos. Um ótimo lugar para ganhar level para Alucard e também para o familiar que tiver.

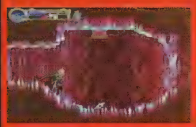
Vá em frente para pegar um anel que dará a força de 24 homens para Alucard. É só equipar.



Você deve estar lembrado desta fase onde enfrentou uma minhoca super dotada? Agora você vai enfrentar novamente Alucard.

Suba em cima da plataforma e fique jogando machado. Quando a mosca acerta você, recupere roubando energia dela.

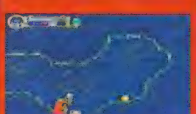
Agora você deverá quebrar o teto para abrir a passagem. Depois volte e quebre em frente.



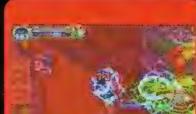
Passando por todos os inimigos você pegará uma espada na sala em frente. Volte e ganhe mais experiência.

Você não tinha se esquecido da Senhora Morte, não é? Agora ela veio para tentar impedir que Alucard prossiga.

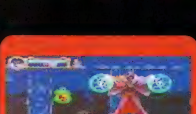
Mas não será motivo para se apavorar. Pule os bumerangues que ela jogará em você e acerte algumas espadadas nela.



Na sala em frente, você pegará uma laranja para equipar os familiares e um item com o rosto do Dracula. É uma magia que você solta uma só vez.



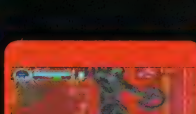
Tome muito cuidado com os raios que ele jogará para cima de você.



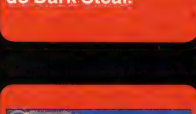
Parece que a Morte não está com brincadeira. Utilize a caveira (familiar) para que ela fique tirando energia da Morte e ajude-a utilizando-se do Dark Steal.

UM GAME VAMPIRESCO

No decorrer do jogo você irá pegar mais alguns itens. Vá completando o mapa para que no final você faça a porcentagem máxima dita pela Konami.

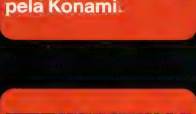


Livre-se dos seus raios transformando em neblina.



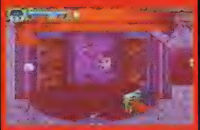
Depois de ter destruído ela, não comemore ainda. Ela se transformará em um monstro muito feio (parece até um "Alien")...

Quando destruir a Morte, pegue o item que ela deixará e vá para a sala em frente.



Quando chegar neste chefe, você deverá virar morcego e passar por cima de sua cabeça caindo em cima de uma plataforma.

Depois de muitas espadadas você destruirá ele (muito resistente, não é?), pegue o item e siga em frente.



Você sairá em uma sala com um item. Não é nada demais, é só mais força para neblina de Alucard.

Quando completar todo o dinheiro que precisa, você irá pegar mais uma força para a transformação de morcego.

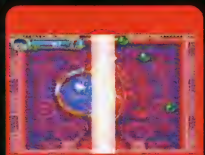
Chegando na biblioteca compre o Duplicator que você equipara em Alucard, dando a ele o poder de usar todos os itens infinitamente.

Automaticamente o chão da sala do relógio se abrirá. Suba para vingar a morte de sua mãe, Lisa.

Volte para completar o mapa. No caminho você encontrará um lugar que tem um pedestal (onde você pega dinheiro, armas e outros apetrechos).

Depois de ter pego o morcego, você deverá estar se perguntando: Como voltar para o primeiro castelo para comprar o item do velho? É muito fácil, ou você vai andando até o teletransporte que Alucard saiu, ou você vai usar um item que o teletransportará para a sala do velho, na biblioteca, o Library Card.

Depois de ter brincado com os itens, vá para a sala de baixo do velho. Se você quiser os melhores itens do jogo, fique dando super pulo várias vezes até o velho soltar os itens.



Mas se você pensa que já vai enfrentar o Dracula, você está enganado. Primeiro você terá que enfrentar só mais um inimigo que antes de tudo, é seu braço direito, o Shaft.

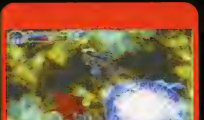
Você irá pegar 2000 em dinheiro. Depois que pegar, saia da sala e volte para pegar novamente. Fique repetindo até completar quinhentos mil para comprar o item mais caro do velho da biblioteca.

Quando terminar de pegar os itens do velho e ter completado os dois mapas, vá para o último chefe, o Dracula.

Shaft é o mesmo bruxo que estava por trás de Richter no final do primeiro castelo, lembra-se?

Ele parece ser muito poderoso por ser o braço direto de Dracula, mas não é motivo para se preocupar.

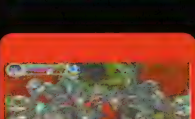
Tudo ficará em silêncio, preste muita atenção. No fundo da tela, o olho de um demônio. É o pai de Alucard, o conde Dracula.



Observe a magia do Dracula, ela é muito poderosa. A de Alucard, nem chega aos seus pés, sendo a mais poderosa a que tira energia dos inimigos. Mas por outro lado, Alucard poderá ter muito mais level, tendo um ataque fatal.

Tome cuidado com os triângulos que ele solta e fuja em forma de morcego ou neblina.

Destrua as bolas verdes que estão em volta dele com espadadas ou, se for de sua preferência, solte um Dark Steal para tirar energia dele.



Veja o conde Dracula em pessoa sentado em seu trono com todo seu poder ao redor. Ele é um verdadeiro monstro.

Veja como o maldito vampiro é covarde. Perto de sua morte, ele sacrifica até seus seguidores para sugar seu sangue.

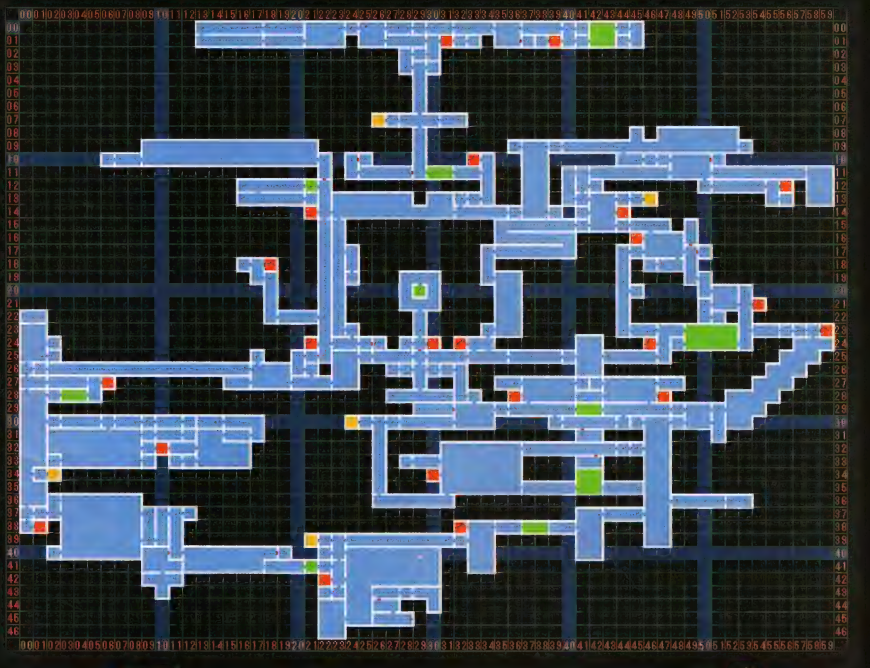
Ele não resistirá muito, e quando você pensa que tudo se acaba, perceberá que só está começando.

Fique no lado esquerdo da tela abaixado, dando espadadas, e ele não o acertará mais. Quando ele voar para trás, corra para o lado direito e pule sua magia.

A destruição do conde Dracula. Alucard consegue vingar a morte de sua querida mãe, Lisa, mandando o maldito vampiro para o inferno, de onde não deveria ter saído.

THE END

MAPA DO SEGUNDO CASTELO



RICHTER
BELMONT

ALUCARD

JOGUE COM RICHTER

Se você já estava sentindo falta de jogar com Richter, não fique preocupado que a Konami deu um jeitinho para você matar a saudade.

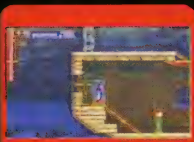
O save point não mudou, o mapa é o mesmo de Alucard, mas você não ganha level e nem sobe de energia.

Você não possue nenhuma transformação e as grades não quebram, menos sala para você completar.

Quando você chegar na biblioteca, veja que o velho está de costas para Richter. Ele não vende nenhum item para ele como faz com Alucard.

É simples. Na tela Name você irá colocar Richter e vai iniciar. Observe que você começa o jogo com Richter, o mesmo do Castlevania XX do super NES.

O Hearth Max Up e o Life Max Up só servem para restaurar sua energia e seus corações.



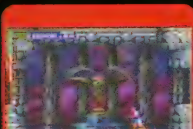
Você também não pode usar a luneta como Alucard para ver a Morte fugindo de barco.

As fases ficam cada vez mais difíceis porque tem lugares que você completava na forma de lobo ou de morcego. Na forma de morcego não tem muito problema porque Richter possui um super pulo.

Richter começa o jogo com toda sua força, ele está super forte. Será que os inimigos conseguirão detê-lo?

Os chefes são os mesmos com Richter, mas ao contrário de Alucard, basta você soltar a magia para destruir qualquer inimigo.

Enfrente Alucard (o falso). Fique pulando e dando chicotadas ou solte uma magia para que seja fatal sua destruição.



A magia da água benta é simplesmente a mais poderosa de todas.

Depois que completar o mapa, vá para a sala que você enfrentava Richter com Alucard para teletransportar para o segundo castelo.

Olha que surpresa, Chafidi, aquele que amaldiçoou Richter. Agora é a hora da vingança.

Destrua Chafidi com uma só magia. Mande-o para o inferno junto com seu mestre.

Espadas

Nome	Descrição	Ataques
Alucard Sword	Herança de sua mãe	42 ↓↘→ + Attack
Alucart Sword	Semelhante à espada da família	2 Attack
Badelaire	O poder aumenta com o passar do jogo	41 Attack
Basilard	Espada curta básica	1 Attack
Bastard Sword	Espada de lâmina larga	20 Attack
Bekatowa	Espada de guerra plana	14 Attack
Broadsword	Espada simples dos mercenários	12 Attack
Claymore	Espada de duas mãos	26 ←→ + Attack
Combat Knife	Adaga de combate plana	24 Attack
Crissaegrim	Corta os inimigos em cubos	36 Attack, 1 Defesa
Cutlass	Espada dos marinheiros ingleses	7 Attack
Damascus Sword	Fina e honrada espada	17 Attack
Estoc	Confiante espada alemã	39 Attack
Falchion	Espada curvada da Normandia	10 Attack
Firebrand	Espada de fogo de Oberon	+25 ↓↘→ + Attack
Flameberge	Espada de lâmina de fogo	1 ←→ + Attack
Gladius	Antiga espada romana	8 Attack
Glaumdring	Espada forjada por Elfos	35 Attack, 2 Defesa
Gram	A espada batizada por Gram	30 Attack
Great Sword	Grande espada de Aubec	5 Attack
Gurthang	O poder banhado em sangue	25 ↓↘→ + Attack
Harper	Harper	29 Attack
Heaven Sword	Espada sagrada flutuante	21 ↓↘→ + Attack
Holbein	Ataque diagonal para cima	6 Attack
Jewel Sword	Transforma os inimigos em jóias	15 ↓↘→ + Attack
Katana	Katana não-identificada	32 ↓↘→ + Attack
Mablung Sword	Espada espiritual; aumenta DEF	39 Attack, 2 Defesa
Marsil Sword	Poderosa espada das chamas	33 ↓↘→ + Attack
Massamune	Lendária katana	90 Attack, 30 Defesa ↓↘→+AT
Mormegil	Espada profana; forte contra Holy	25 Attack
Mournblade	Alimenta-se dos espíritos dos oponentes	36 Attack
Muramasa	Espada com sede de sangue	5 Attack
Namakura	Katana de qualidade inferior	5 Attack
Obsidian Sword	Espada obisidiana de duas mãos	42 ←→ + Attack
Orccrist	Espada forjada por elfos	26 Attack
Osafure Katana	Katana feita pelos Osafure	50 ↓↘→ ou ←→ + Attack
Rapier	Espada de lâmina longa	7 ↓↘→ + Attack
Red Rust	Espada amaldiçoada vermelha e enferrujada	2 ←→ + Attack
Rune Sword	Espada flutuante com runas encravadas	40 Attack
Saber	Leve sabre de cavalaria	9 Attack
Scimitar	Espada de um gume de lâmina curva	5 Attack
Short Sword	Espada curta comum	2 Attack
Sword of Hador	Herança da casa de Hador	24 Attack
Takemitsu	Espada de duas mãos	1 Attack
Talwar	Espada indiana de lâmina curvada	22 Attack
Terminous Est	Espada envenenada dos carrascos	32 Attack
Thunder Brand	Espada trovejante de Indra	25 ↓↘→ + Attack
Tyrfing	Espada amaldiçoada	30 Attack
Rapiera	Corta os inimigos como papel	25 Attack
Red Rust	Efetiva contra meio-feras	19 ↓↘→ + Attack
Runeswordt	Lâmina feita pelos Yatsutsuna	60 Attack
Sabre	Espada de duas mãos alemã	29 ←→ + Attack
Short Sword	Espada Flutuante com runas inscritas	2 Attack
Stone Sword	Maior efetividade com escudos	
Sword Familiar	Espada curta comum	
Sword of Hador	Espada curva Abyssiniana	
Takemitsu	Maça estrela	
Talwar	Pode petrificar os inimigos...	
Terminus Est	Sword Familiar	
Thunder Brand	Herança da casa de Hador	
Tryfing	Espada de duas mãos	
Vorpal Bladeg	Espada indiana de lâmina curva	

Were Bane	Espada envenenada dos carrascos
Yasutsuna	Espada trovejantes de Indra
Zwei Hander	Espada amaldiçoada negra
Vorpal Blade	Corta os inimigos como manteiga
Were Bane	Efetiva contra meio-feras
Yatsutsuna	Katana feita pelos Yasutsuna
Zwel Handler	Espada alemã de duas mãos

Armaduras

Nome	Descrição
Alucard Mail	Resiste a fogo, gelo e trovão
Alucart Mail	Resiste a fogo, gelo e trovão ?
Axe Lord Armor	Torna-se um cavaleiro
Bronze Cuirass	Cota de bronze
Brilliant Mail	Aumenta o poder da arma secundária
Cloth Tunic	Túnica simples
Dark Armor	Imprevisível para ataques do mal
Diamond Plate	Placa peitoral de diamante
Fire Mail	Forte contra fogo
Fury Plate	Defesa aumenta a cada dano tomado
God's Garb	A mais forte de todas
Gold Plate	Placa peitoral de ouro
Healing Mail	Recupera HP enquanto anda
Hide Cuirass	Armadura de couro
Holy Mail	Forte contra ataques sagrados
Ice Mail	Forte contra gelo
Iron Cuirass	Cota de ferro
Lightning Mail	Forte contra trovão
Mirror Cuirass	Protege de petrificação
Mojo Mail	Aumenta o poder mágico
Platinum Mail	Placa peitoral de platina
Silver Plate	Placa peitoral de prata
Spike Breaker	Armadura de espinhos
Steel Cuirass	Cota de aço
Walk Armor	DEF aumenta com o completar do mapa

Escudos

Nome	Descrição
Alucard Shield	Forte contra qualquer tipo de ataque
Alucart Shield	Semelhante à da família
Axelord Shield	Favorito dos cavaleiros de machado
Dark Shield	Escudo negro profano
Fire Shield	Escudo com propriedades de fogo
Goddess Shield	Com a imagem da deusa
Herald Shield	Escudo com um coração encravado
Iron Shield	Escudo de ferro
Knight Shield	Escudo dos cavaleiros de armadura
Leather Shield	Defesa baixa
Medusa Shield	Escudo com a cabeça das gorgonas
Shaman Shield	Usado em um ritual mágico
Skull Shield	Com o símbolo dos cavaleiros

Magias com Cajado e Escudo

Nome	Descrição
Shaman Shield	Aumenta a Inteligência
Knight Shield	Aumenta a defesa
Alucart Shield	???
Herald Shield	Proteção contra fogo
Goddess Shield	Proteção contra escuridão
Alucard Shield	???
Iron Shield	Ataque da espada gigante
Medusa Shield	Ataque laser
Axelord Shield	Invoca o Axe Lord
Skull Shield	Ataque laser gigante
Fire Shield	Ataque flamejante
Dark Shield	Ataque com meteoros

Armas

Nome	Descrição	Attacks
Blue Knuckles	Luvas para ganchos	8 Attack
Chakram	Anel de aço	15 ↓↘→ + Attack
Fist of Tulkas	Abençoada por Tulkas, o Valar	39 Attack, 5 Defesa, ↓↘→ ou ←→ + Attack
Holy Rod	Cajado sagrado	12 ←→ + Attack
Holy Sword	Golpe cruzado; forte contra mortos-vivos	
Hunter Sword	Espada de caça de marfim	
Icebrand	Espada de gelo de Mim	
Iron Fist	Pertenceu a um mestre de karate	26 ↓↘→ + Attack
Jewel Knuckles	Reforçada com jóias	21 Attack
Knuckle Duster	Luvas revestidas de ferro	1 Attack
Mace	Maça de ferro	9 Attack
Moon Rod	Cajado com marcas lunares	17 ↓↘→ + Attack
Morningstar	Maça-estrela	11 Attack
Nunchaku	Acerta o inimigo duas vezes	10 Attack, 10 Defesa
Shield Rod	Efeitos novos para escudos	11 ↓↘→ + Attack, 2 Defesa
Shotel	Espada curva	20 ↓↘→ + Attack
Star Fiall	Maça com bolas de ferro	15 Attack

Relics (Espíritos, Habilidades, ETC)

Nome	Descrição
Soul of Bat	Transforma-se em morcego
Echo of Bat	Usa o Radar na forma de morcego
Soul of Wolf	Transforma-se em lobo
Skill of Wolf	Move-se como um lobo
Power of Mist	Aumenta o tempo de transformação em névoa
Cube of Zoe	Causa materialização dos itens
Gravity Boots	Pulos mais altos
Holy Symbol	Proteção embaixo d'água
Jewel of Open	Pode abrir portas azuis
Bat Card	Invoca o Bat Familiar
Faerie Card	Invoca o Ferie Familiar
Sword Card	Invoca o Sword Familiar
Nosedevil Card	Invoca o Nosedevil Familiar
Fire of Bat	Cospe bolas de fogo em forma de morcego
Force of Echo	Ataca com radar em forma de morcego
Power of Wolf	Corre como lobo
Form of Mist	Transforma-se em névoa
Gas Cloud	Transforma em uma nuvem de veneno
Spirit Orb	Mostra o dano dos inimigos
Leap Stone	Permite salto duplo e chute
Faerie Scroll	Mostra o nome dos inimigos
Merman Statue	Invoca o Oarsmam
Ghost Card	Invoca o Ghost Familiar
Demon Card	Invoca o Devil Familiar
Spirite Card	Invoca a Fada Familiar
Heart of Vlad	Um dos cinco tesouros; "A Maldição Vazia"
Rib of Vlad	Um dos cinco tesouros; CON+10
Eye of Vlad	Um dos cinco tesouros; LCK+10
Tooth of Vlad	Um dos cinco tesouros; STR+10
Ring of Vlad	Um dos cinco tesouros; INT+10

Elmos, Óculos, Máscaras, ETC

Nome	Descrição
Ballroom Mask	Máscara usada em uma bola
Bandanna	Protege as partes sensitivas da cabeça
Cat-Eye Circlet	Grande recuperação de HP por dano felino
Dragon Helm	Assusta os inimigos; diminui DEF
Felt Hat	Chapéu de couro
Goggles	Confortável proteção para os olhos
Gold Circlet	Recupera HP por dano sagrado
Holy Glasses	Ver além das maldições mágicas
Leather Hat	Recupera HP de dano por fogo
Ruby Circlet	Recupera HP de dano por fogo
Silver Crown	Aumenta INT
Steel Helm	Elmo básico para aventureiros
Stone Mask	Antiga máscara cerimonial de pedra
Sunglasses	Visual Legal
Topaz Circlet	Recupera HP de dano por veneno
Velvet Hat	Chapéu de veludo
Morning Set	Ovos, torradas e café (!?!)
Natou	Óleo de soja fermentado
Peanuts	Amendoim com mel
Pizza	Estilo ova-Yorkino!
Pork Bun	Porco frito à moda chinesa
Pot Roast	Pote de frango frito
Potoin	Recupera um pouco de HP
ramen	Potinhos de macarrão instantâneo
Red Bean Bun	Feijões vermelhos torrados
Resist Dark	Resistência à escuridão
Resist Fire	Resistência ao fogo
Resist Holy	Resistência à dano sagrado
Resist Ice	Resistência à gelo
Resist Stone	Resistência à petrificação
Resist Thunder	Resistência à eletricidade
Shield potion	Aumenta DEF temporariamente
Shiitake	Cogumelo japonês
Shortcake	Bolo de morango
Sirloin	Lombo de vaca
Smart Drug	Aumenta INT temporariamente
Strawberry	Morango fresco
Strength Drug	Aumenta STR temporariamente
Sushi	Aqueles enroladinhos japoneses...
Tart	Torta de Morango
Toadstool	Cogumelo venenoso
Turkey	Perú assado
Uncurse	Remove maldição
Wonder Drug	Droga da ressurreição

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

TOMB RAIDER X TOMB RAIDER 2

NÃO PERCA!!!

Canaã

EDITORA CANAÃ É UMA MARCA REGISTRADA DA EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. - RUA IAPÓ, 342 - CASA VERDE - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 857-4602 INSCRITA NO CGC N. 01.006.681/0001-68 DISTRIBUIÇÃO PARA TODO O BRASIL: DIPRESS - RUA AMÉRICO VESPÚCIO, N. 800 - OSASCO - SP BUREAU: NDR - IMPRESSÃO E ACABAMENTO: CL ARTES GRÁFICAS LTDA.

PROGAMES

O **ALMANAQUE WORLD GAMES** é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP Consultores: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATORES: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - Email: progames@node1.com.br

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador dd/ale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701- (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapiru, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

RETRO AVENGERS

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

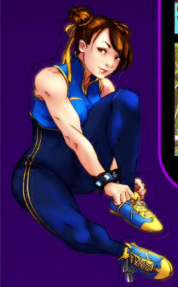
Digitalizado por: dark_link

Editada por: anderbass

Revista: dark_link

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br